CAPCOM®
ファミ通責任編集
逆転裁判5
公式ビジュアルブック
Official visual book

電子版
逆転裁判5 公式ビジュアルブック

本電子書籍は、2013年に発売された紙書籍を電子化したものです。紙書籍の奥付も
そのまま掲載しておりますが、奥付記載内容については電子版の奥付をご参照ください。

逆転裁判5
公式ビジュアルブック
Official visual book

逆転裁判５ 公式ビジュアルブック

CONTENTS

KeyArt
キーアート
ポスター用のイラストやティザーイラストなど、
『逆転裁判5』の魅力を伝えるうえで重要な鍵となった
美麗イラストを掲載。隅々まで堪能してほしい。

ポスターアート

ポスターアート／クローズアップ

ポスターアート／クローズアップ

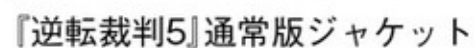
ポスターデザイン／ラフ

ティザーイラスト

ティザーイラスト／成歩堂 龍一

ティザーイラスト／ラフ

『逆転裁判5』通常版ジャケット

『逆転裁判5』イーカプコン限定先着特典 オリジナル差替えジャケット〈成歩堂なんでも事務所ver.〉

『逆転裁判5』イーカプコン限定先着特典 オリジナル差替えジャケット〈ライバルver.〉

『逆転裁判5』イーカプコン限定先着特典 オリジナル差替えジャケット〈主人公VSライバルver.〉

逆転裁判5 公式ビジュアルブック　表紙

週刊ファミ通　2013年8月8日号　表紙

キーアート●週刊ファミ通２０１３年８月８日号 表紙

京急電鉄 コラボレーションイラスト

＜実施期間：2013年8月1日～9月16日＞

京急電鉄とのコラボレーション"京急沿線ミステリーラリー～逆転のホイッスル～"キャンペーン用に描き下ろされた、京急電鉄駅長姿の成歩堂と、駅員姿のココネ。

Character Design

キャラクターデザイン

『逆転裁判５』のキャラクターは、全員が唯一無二の
強烈な個性を持っている。彼らの全身イラストや設定画、
しぐさのアニメーションから、その魅力を感じ取ろう。

成歩堂 龍一

なるほどう りゅういち

「8年ぶりの弁護か・・・。この緊張感・・・なんだか、なつかしいな。」

年齢……34歳
身長……176センチ
職業……弁護士

“成歩堂なんでも事務所”の所長。ハッタリとゆさぶりで数々の事件を解決し、恐怖のツッコミ男として名を馳せた弁護士だった。しかし、8年前ある事件に巻き込まれて弁護士資格を失う。以後はピアニストになるなど紆余曲折があったが、再び弁護士として復帰する。

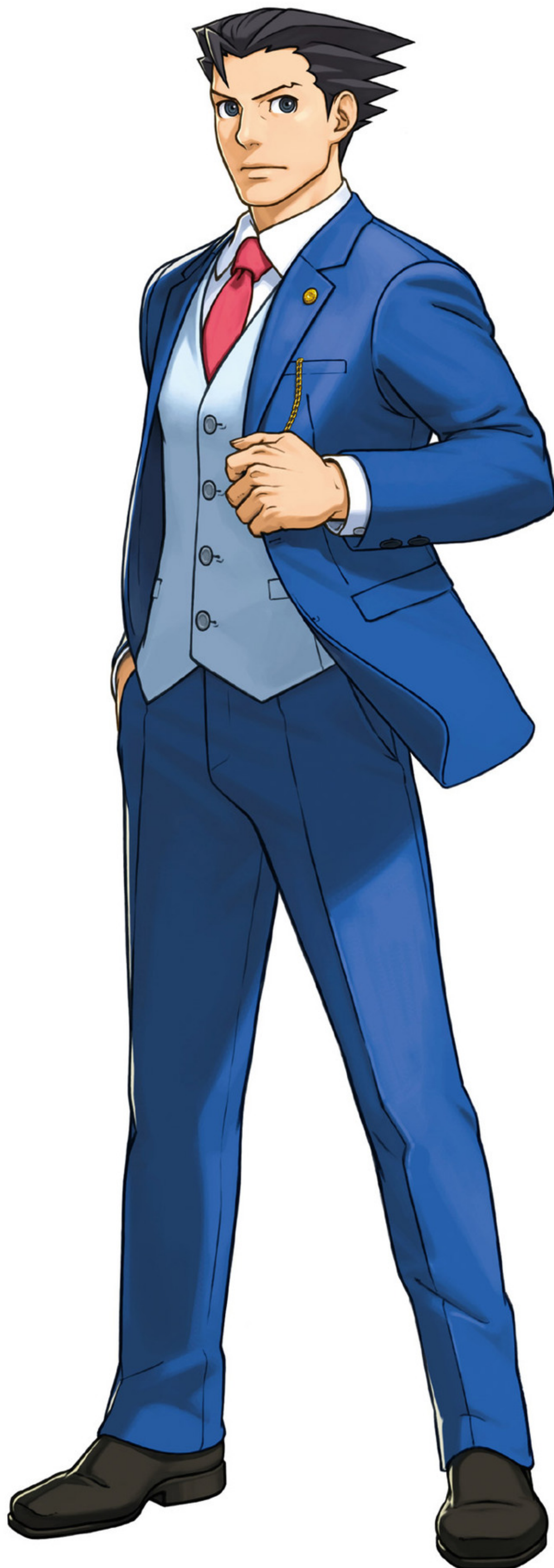
Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

『逆転裁判4』の時代を経て、弁護士に“復活”してもらうことが最初のコンセプトでした。ただ、弁護士としてのナルホドくんは『逆転裁判3』でほぼ完成されているので、大人になった彼にふさわしい新しい立場として“新米所長”という役割を用意しました。『逆転裁判5』の“復活”というテーマを体現してくれたと思います。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

弁護士として復活するので、『逆転裁判3』までのナルホドくんのイメージからズレないようにするのは言うまでもないのですが、その後に経験する“時間の流れ”をきちんと出したいと思いました。『逆転裁判4』を経た“大人の色気”もプラスし、最終的にスリーピースを少し着崩して前髪をひと房下ろすデザインになりました。

希月 心音

きづき ここね

「わたしの心理分析で、法廷に新しい風を 吹かせてみせます！」

年齢……18歳
身長……162センチ
職業……弁護士

"成歩堂なんでも事務所"の新人弁護士。アメリカで、18歳という若さで弁護士資格を取得した。喜怒哀楽がはっきりしており、負けず嫌い。声のトーンから感情を聞き取る能力を活かして、感情と証言とのムジュンを見つける"ココロスコープ"を駆使する。首から下げているのはコンピューターの"モニ太"。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

"一緒に戦えるヒロイン"にしたいと思い、心理分析の能力と、他人の感情が聞こえる設定を加えました。その時点で、能力に悩む幼少期のエピソードは必然でした。ヘッドフォンは、辛かった過去の象徴ですので、禍々しいデザインにしています。しかし、ココネはその過去と戦い乗り越えました。そういう意味でも、やはり彼女のコンセプトは"戦う女性"なんです。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

弁護士らしさを出すために、スーツは欠かせなかったのですが、そのままではヒロインとして弱いため、意図的に崩してシルエットをマンガっぽくしています。スーツが学生服には見えないのもポイントです。少し未来的なデザインなのは、子どものころの影響です。自身への誓いのため、弱かった自分を心身ともに鍛え、明朗活発でスポーティーな女性に成長しました。

王泥喜 法介

おどろき ほうすけ

「王泥喜 法介は、大丈夫ですッ!」

年齢……………………………23歳
身長……………………………165センチ
職業……………………………弁護士

赤いスーツと前髪がトレードマークの熱血弁護士。毎朝5時からの発声練習で鍛えた大声と、相手のしぐさからウソを"みぬく"能力が武器。初めての裁判で成歩堂を弁護したのが縁で、"成歩堂なんでも事務所"に所属することに。今年で2年目になる。親友の事件を調べるため、一時的に事務所を離脱する。

Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

企画書に載せるために、まずジャケットと包帯姿の絵を描いてもらいました。包帯姿になった理由は、法廷爆破に巻き込まれたことに決めていましたが、ジャケットについては、その絵から第4話と第5話の設定を広げていきました。友情のために戦うオドロキくんの姿は、一本気な彼らしいエピソードになったと思います。

王泥喜 法介（包帯）

おどろき ほうすけ

弁護を担当した星成太陽の審理中に、証拠品の爆弾が爆発。逃げ遅れた森澄しのぶを崩れてきたガレキからかばった際に、大ケガを負う。肩に羽織っているジャケットは、彼の親友である葵大地のもの。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

『逆転裁判5』の大きなつかみのひとつとして、大幅なデザイン変更が必要でした。しかし、『逆転裁判4』から1年しか経っていないので、時間的な経過だけを考えると、大きな変更はできませんでした。そこで、ある事件を境にオドロキくんの人生に影響を与えた人物のジャケットを羽織るようにリデザインさせました。ジャケット以外にも包帯やポーズなど、見た人が気になる要素をたくさん入れてあります。

成歩堂 みぬき

なるほどう みぬき

「3、2、1……ハイッ! みぬきのマジックショーのはじまりです!」

年齢……16歳
身長……149センチ
職業……マジシャン

プロのマジシャンとして活動する、明るい女の子。得意芸は何でも出てくる"マジック・パンツ"。8年前に実父がある事件で行方不明になったため、彼の弁護を担当していた成歩堂の養子になった。しっかり者で、成歩堂をうまくコントロールすることから、"陰の所長"と呼ばれることも。

Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

企画当初から、みぬきには何かしら新しいマジックをさせたいと思っていました。"マジック・パンツ"を取り出すときと消えるときの動作をスタッフに考えてもらうのはたいへんでした。パンツが出るときの煙の効果や、「3、2、1」とカウントする動きとセリフのタイミングを合わせる調整には、けっこう手間がかかっています。

綾里 春美

あやさと はるみ

「わたくし・・・
まだまだ〝じゃくはいもの〟ですから。」

年齢……………………17歳
身長……………………140センチ
職業……………………霊媒師のタマゴ

天才的な霊力を持つ霊媒師のタマゴ。故人の霊を、その身に降ろすことができる。成歩堂とは長年のつき合いで、彼が持っている勾玉に霊力を込め、“サイコ・ロック”を可能にするなど、当時から助力していた。辺境の“倉院の里”で生まれ育ったため、世間に疎いが、礼儀正しくしっかり者である。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

ほかの旧作キャラクターたちとは違い、倉院という浮世離れしたところで8年間健やかに育ったら、というコンセプトでデザインしました。成長期なので、それだけでも十二分なインパクトがあるため、ほかの要素は意図的に変えていません。唯一、前髪にひとつ髪飾りをつけているのは、彼女なりの精一杯のオシャレなのだと思います。

夕神 迅

ゆうがみ じん

「……へッ。法廷で人を斬るにゃァ、証拠という名の太刀がいるのさァ。」

年齢……28歳
身長……188センチ
職業……囚人／検事

7年前に宇宙センターで起こった、UR-1号事件の犯人として投獄されている囚人。もともとは検事であり、囚人であるいまも、検事局長の御剣の命で法廷に立つ。心理操作を得意とし、荒々しく、ときに冷静に斬り込んで、法廷の流れを自分のものにしてしまう。相棒の鷹"ギン"は、法廷に住み着いているらしい。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

ユガミは最初、本名を出さず、囚人番号がN012ということからコードネーム：ノイズと呼ばれている設定でした。格好はボーダーの囚人服にヘッドギアでしたが、そこから明治大正時代の剣士風のデザインになりました。彼は手強い敵の検事として、初代『逆転裁判』のころのミツルギのような、イヤな奴で倒したくなる存在にしようと思っていました。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

ユガミは、検事と囚人というふたつのイメージのバランスに気を遣いました。囚人ということや、法の暗黒時代を象徴するために、全体をモノトーンでまとめました。鷹のギンは、和装のアイデアが出たときに「鷹匠っていいね」という話が出て登場することに。手錠を掛けられていて基本的に何もできないので、かわりにけしかけるものとしての役割も持っています。

番 轟三

ばん ごうぞう

「困ったことがあったら呼んでくれ! 合言葉は・・・・ 〝ジャスティス〟だッ!」

年齢……33歳
身長……183センチ
職業……刑事

現場捜査を担当する所轄の刑事。アツすぎる正義感の持ち主で、困っている人を放っておけない。そのため、困ったフリをしたココネたちに捜査機密をしゃべってしまうことも。裁判でコンビを組んでいる夕神検事を、何とか更正させたいと思っている。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

法の暗黒時代の象徴である夕神検事とコンビを組まなければならないので、正反対に振り切った"正義の刑事"としてまとめていきました。ゴツイけど、爽やかなヒーローのイメージに、極度に空気が読めない要素をプラスすることで、いままでにないタイプの刑事になったと思います。

牙琉 響也

がりゅう きょうや

「ヨウシャはしないよ、おデコくん! Let's Rock!」

年齢……25歳
身長……180センチ
職業……検事

“法曹界のサラブレッド”として知られるエリート検事で、王泥喜のライバル。少し前まで趣味でやっていた人気ロックバンド“ガリューウエーブ”のボーカルだったが、検事業に専念したいとあっさり解散した。キザな印象だが、じつは正義感があり、勝ち負けにこだわらないタイプである。

Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

『逆転裁判4』でガリューウエーブが解散した後は、検事一筋でがんばっているようです。アニメーションも、3Dになって少しアレンジしています。法廷で顔を上げるときにさらりとはねる前髪や、探偵パートで髪をかきあげるしぐさなど、ガリュウらしい“さわやかさ”が出ているかと思います。

御剣 怜侍

みつるぎ れいじ

「……フッ。ただ、検事から検事局長に肩書きが変わったにすぎんよ。」

年齢……34歳
身長……178センチ
職業……検事局長

検事局きっての天才で、ついには検事局長にまで上り詰める。成歩堂とは小学校の同級生で、よきライバルでもある。20歳という異例の若さで検事になった当時は、犯罪への憎しみから有罪を勝ち取ることのみに固執していたが、再会した成歩堂との対決を通して真実を追求するスタンスに変化した。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

狩魔豪の影響でゴージャスだったころとは逆に、フロックコートやダブルウェストコートなどで、局長らしいエレガントで威厳のあるデザインにしました。メガネもその要素のひとつなのですが、第5話の法廷でメガネを外したのは、現役時代の感覚を取り戻すためではないでしょうか。メガネをかけたからには、外す仕草を入れたかったというのもあります。

亜内 文武

あうち ふみたけ

「インネンかシュクゴウか・・・。兄の受けたクツジョク。私が晴らさせていただきます!」

年齢……………… 55歳
身長……………… 164センチ
職業……………… 検事

過去作品に登場する亜内武文の弟で、"新人いびり"と"被告人いびり"の異名を取る検事。貫禄のなさとネチっこさは兄譲りだが、兄よりも強引でダークな性格。それでも本人は"ゼントルメン"のつもりらしい。「んっんー」と言いながら髪をいじるクセがある。成歩堂に負かされ続けた兄の復讐に燃えているようだ。

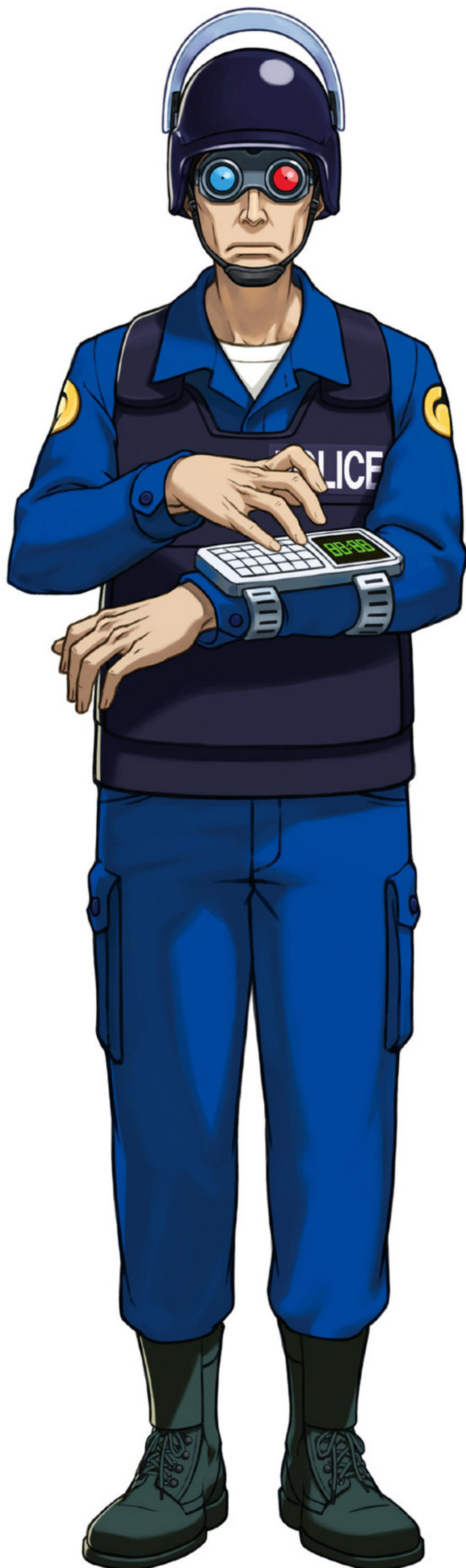
Creator's Comment

山﨑剛氏(シナリオディレクター)

第1話の検事は、法の暗黒時代に染まった"ちょい悪"な検事にしたかったので、亜内武文の弟が登場することになりました。兄に輪をかけてネチネチと被告人をいじめてきます。かっこつけてカタカナ言葉を使いたがるのが特徴です。もしかすると、彼がぐれてしまった理由は、親のネーミングがあまりに適当だったせいかもしれません。

馬等島 晋吾

ばらしま しんご

「話すのはキライデス。非効率デス・・・ので。」

年齢……42歳
身長……170センチ
職業……機動隊の爆弾処理係

爆弾解体のスペシャリストで、第4法廷で爆発した爆弾の処理を担当していた。爆弾を見ると解体せずにはいられないらしく、証言台でも鮮やかな手さばきを披露。話すのは非効率でキライだからと、腕のキーボードで入力した言葉を合成音声で再生する。伸び縮みするゴーグルの下は、つぶらな瞳。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

バラシマは、第１話の登場人物として、開発当初からゲームの全体像が形になるまで、ずっと調整を続けていたキャラクターです。モデルの作りかたも含めて試行錯誤していた時期のキャラクターなので、各話のゲストキャラクターの中ではかなり時間がかかった人物でしたね。

森澄 しのぶ

もりずみ しのぶ

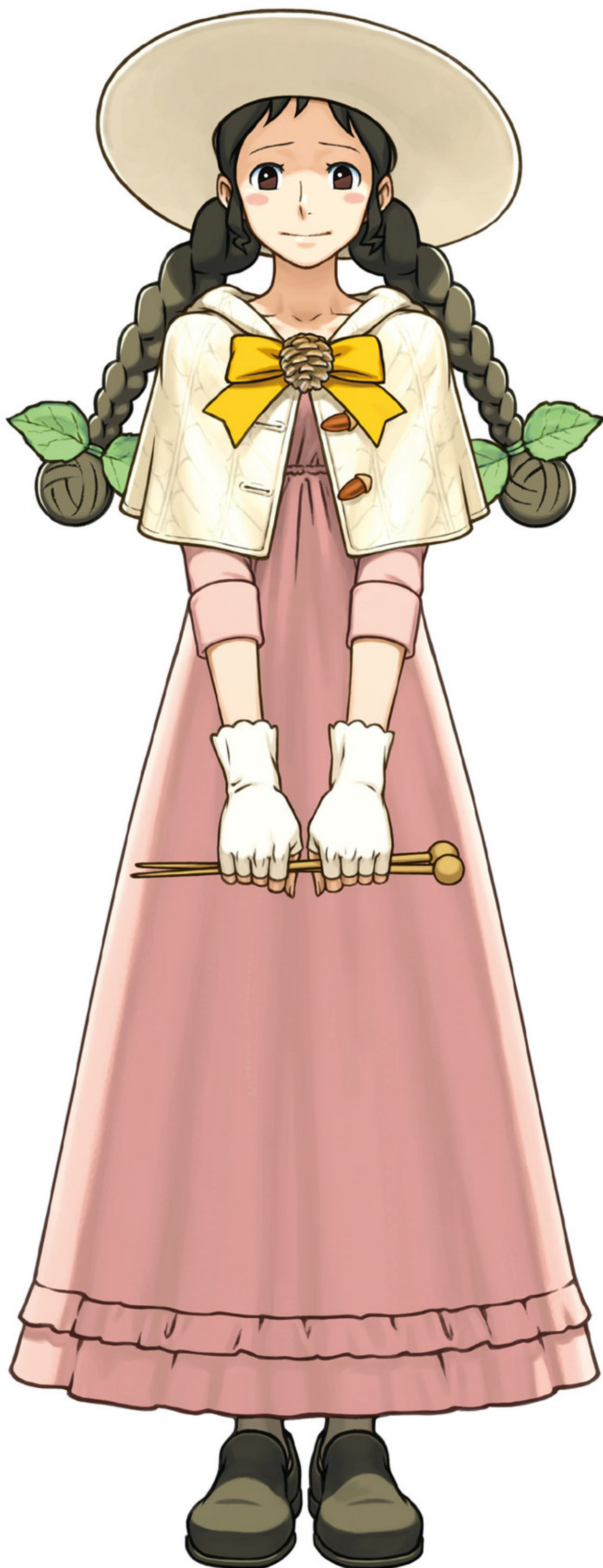
「あたし、緊張するとすぐに発作が…ケホッ。森の中だったら、こんなことないんだケホッ。」

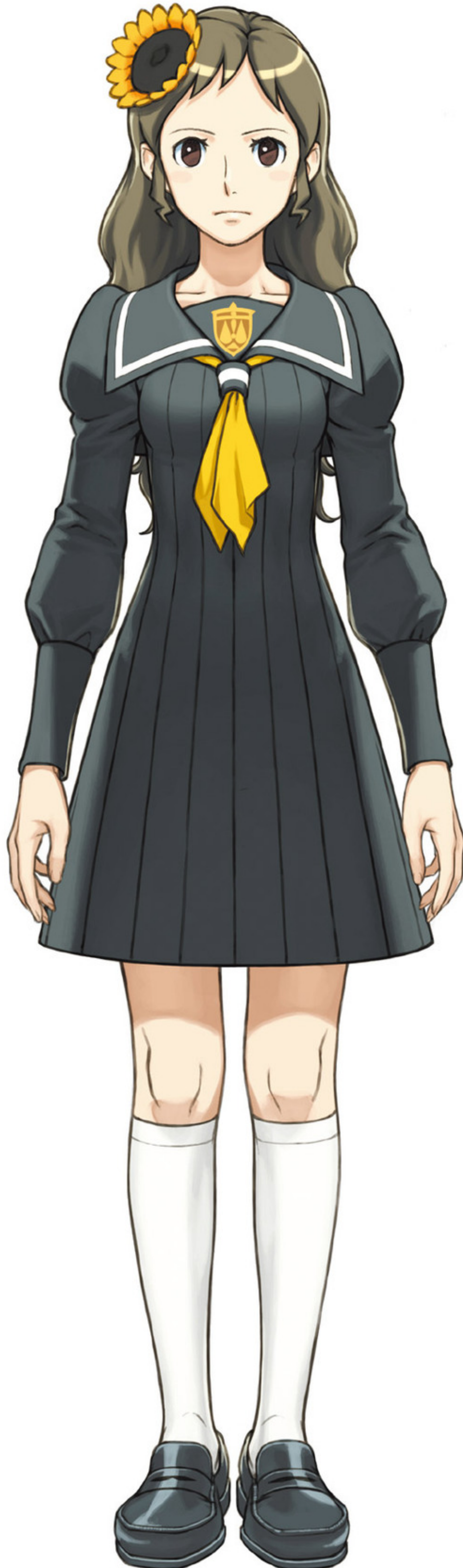
年齢……18歳
身長……155センチ
職業……高校生

自然を愛し、森で暮らす心やさしい女子高生。体が弱く、緊張したときなどに咳き込むことも。ココネとは幼なじみで、小さいころにはいっしょに遊んだらしい。ゲンを担いだ農作物の差し入れは、おばあちゃんが彼女に持たせてくれたもの。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

私服のデザイン中に"森ガール"というテーマが出てきたので、「いっそ森に住んでいることにしてしまおう！」ということに。制服は、色や形が裁判官服のイメージでデザインされています。第3話のラストでは、偶然にもオドロキが好きなラミロアの衣装を着ることに。もしかしたら、オドロキくんにとって、ポイントが高かったかもしれませんね。

森澄しのぶ（制服）

もりずみ　しのぶ

私立テミス法律学園の3年生で、裁判官クラスに所属。生徒会長でもあり、周囲の期待に応えようと毅然と振舞っている。学業優秀で、彼女が考案した架空の事件が、文化祭で催される模擬裁判の"台本"として採用された。編み物や裁縫が得意で、文化祭のステージライブで着る衣装もみずから制作した。

天馬 ゆめみ

てんま ゆめみ

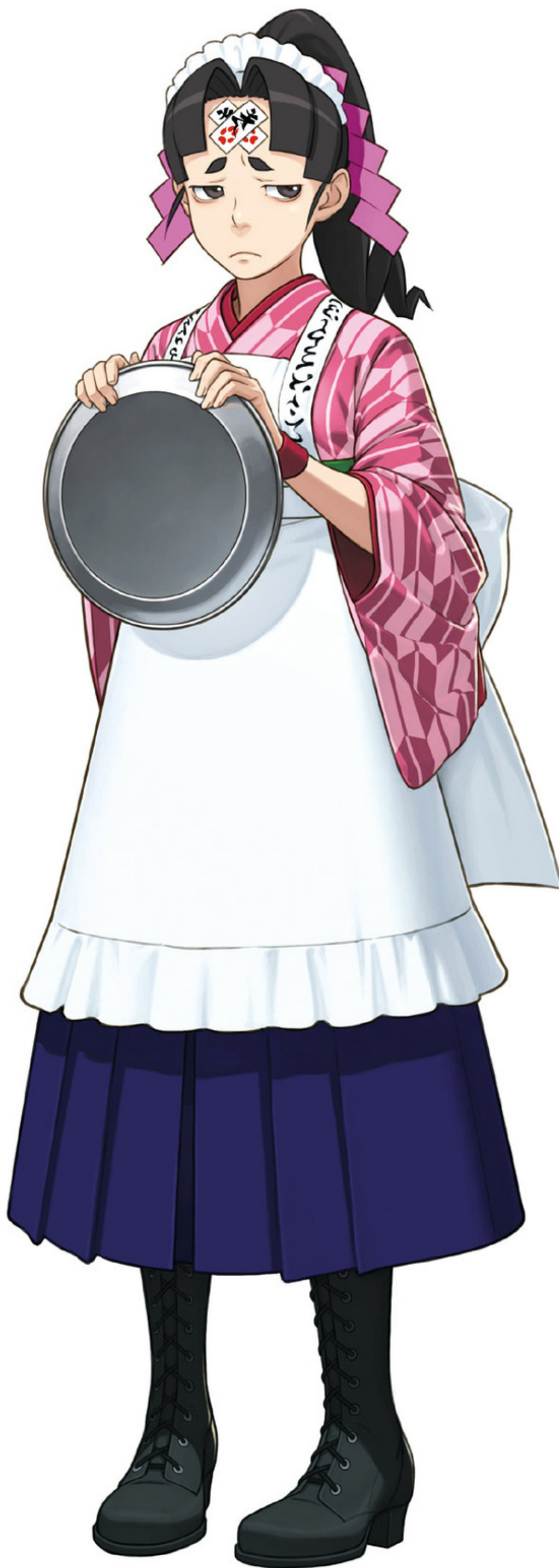
「うう。妖怪は日常の中に生息しているのです。それこそ……ノラ犬のように。」

年齢…… 15歳
身長…… 148センチ
職業…… メイド

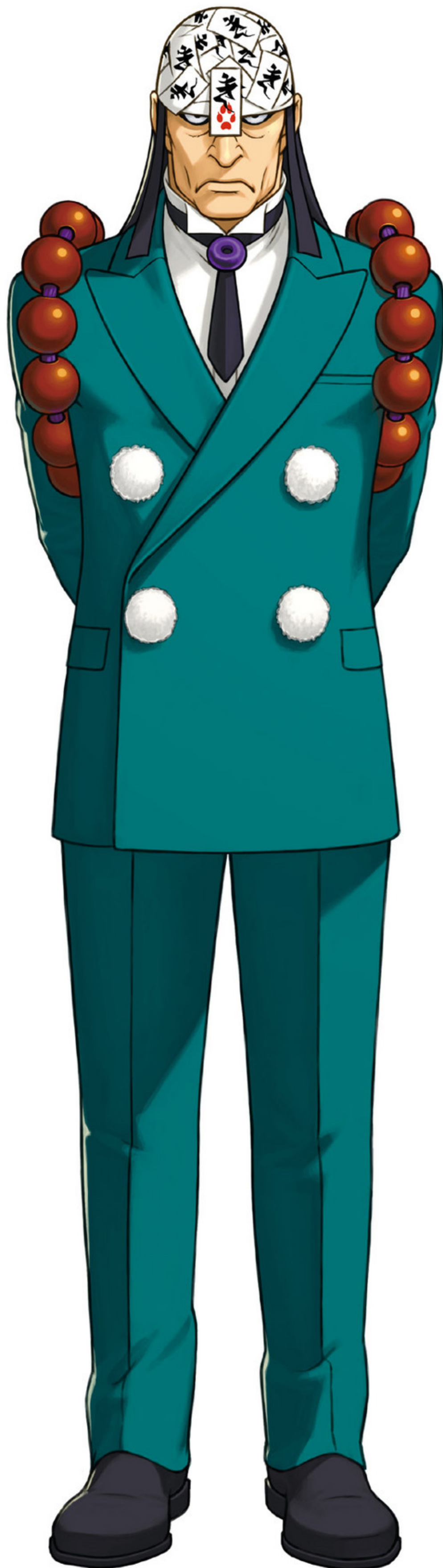
九尾屋敷で働くメイド。父親は天魔市市長の天馬出右衛門。極度の怖がりで、妖怪が大の苦手。妖怪がいると噂される九尾村で働いているのは、怖がりを克服するため。"オフダ"を持ち歩いており、妖怪と勘違いした王泥喜に思わず貼りつけてしまう。自身のおデコのオフダは、魔除けのためらしい。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

第2話全体を大正ロマン風な様式にしたかったので、ゆめみも海老茶式部のメイドさんとなりました。そこに彼女の"怖がり"要素をちりばめ、つねに怯えているのはもちろん、リボンが幣（ぬさ）になっていたり、おぼんが退魔の鏡で、ダメージを受けて割れたりします。あと、おデコのオフダは「豹変しそう！」と思わせるためのミスリードだったりします。

天馬 出右衛門

てんま　でえもん

「天魔太郎はワザワイをもたらす妖怪だ。その封印を、解いてはならぬ。」

年齢……45歳
身長……192センチ
職業……天魔市市長

天魔市の市長で、ゆめみの父親。九尾村の村長が殺害された現場で気絶していたため、容疑者にされた。ゆめみを守るために、伝説の妖怪"天魔太郎"に憑依されたかのような振る舞いをするなど、強面に似合わないやさしさを持つ。プロレスラー"グレート九尾"として地域活性化に貢献している。

Creator's Comment

山崎剛氏（シナリオディレクター）

ふだんは怖いぐらい生まじめなキャラクターにしたことで、豹変する設定にインパクトを持たせられたと思います。でも、じつはプロレスラーなので、マイクパフォーマンスに慣れていたんです。きっと、妖怪を演じるのを楽しんでいたんじゃないかと思います。妖怪に憑依されたときに両手を挙げるポーズは、出右衛門なりの妖怪の演技です。妖怪っぽいポーズって何だ？と、いろいろ悩みました。

美葉院 秀一

びよういん しゅういち

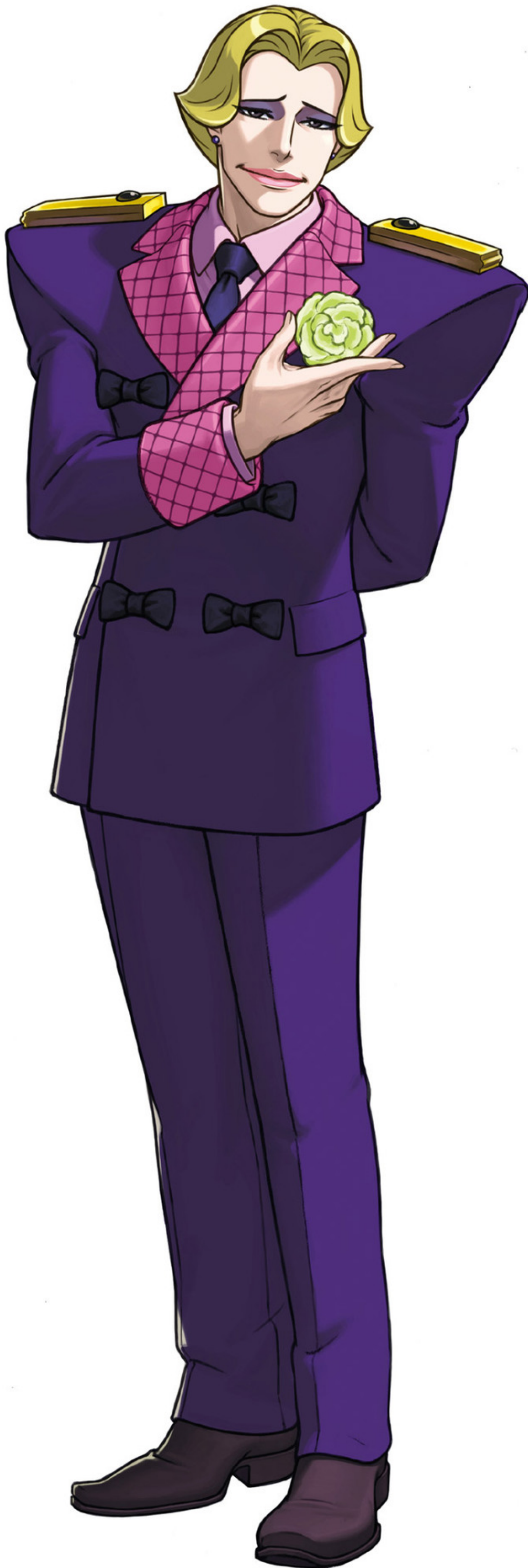
「アッハッハ！ 残念！ 私の罪は、美しく生まれついたことのみ！」

年齢……33歳
身長……177センチ
職業……天魔市市長の秘書

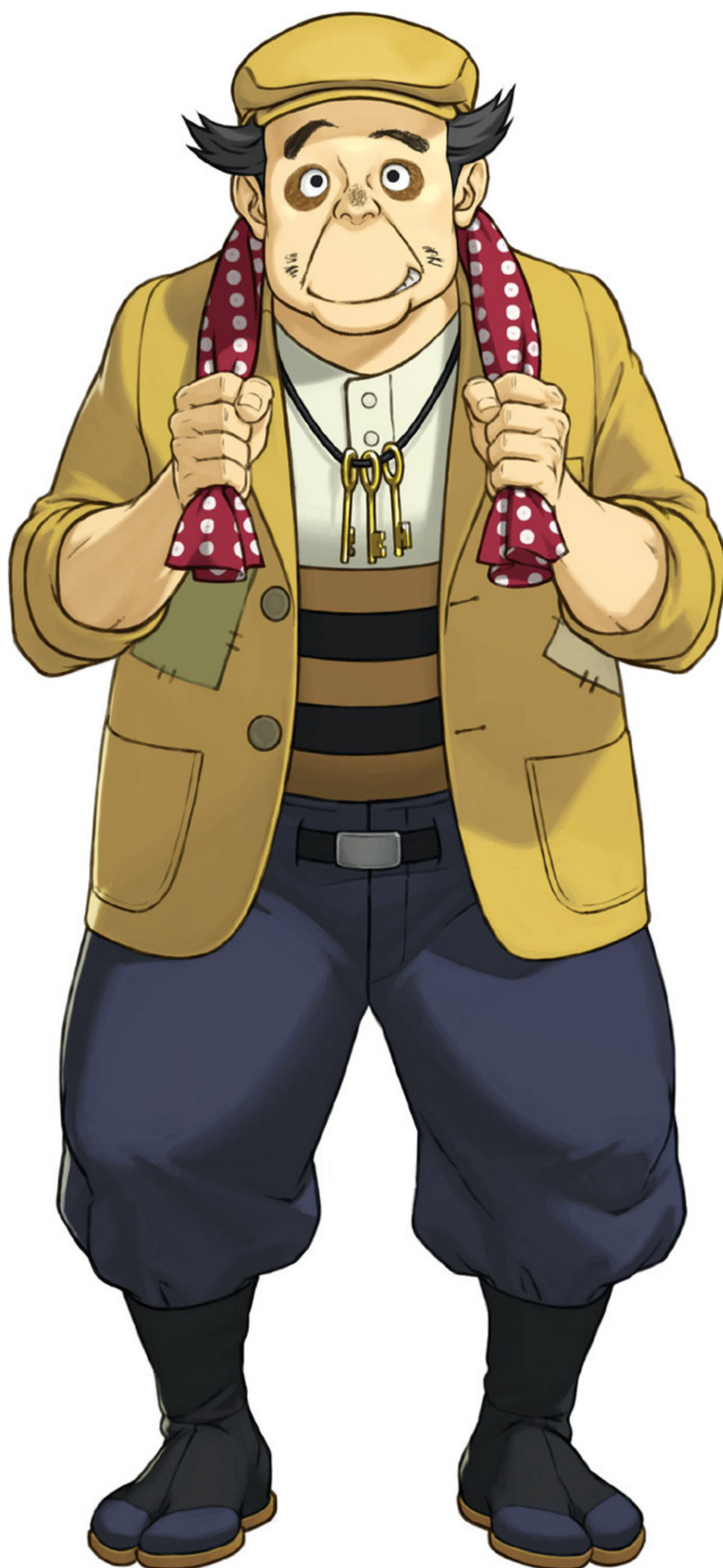
天馬出右衛門の秘書。美容に関心が高く、自らのオリジナルブランド、"アイアムビヨウイン"を持つほど。ラインアップにはヘアカラーやハンドクリーム、香水などがあるが、一般販売はしておらず、自分専用らしい。両肩には携帯電話を備えており、ハンズフリーで2台同時通話も可能である。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

モーションやデザインを含め、プレイした人が倒したくなる、いいキャラクターになったと思います。ゲーム上で実際に動く姿を見たときに、もっとも印象がよかったのがビヨウインでした。

銭洗 熊兵衛

ぜにあらい くまべえ

「よッ! さすが弁護士センセイ! いいモン持ってるなあ。」

年齢……50歳
身長……151センチ
職業……九尾屋敷の管理人

九尾屋敷で管理人として働きながら、"九尾の間"のお宝を密かに狙っていたドロボウ。怪盗"アズキ小僧"の末裔であることを誇りにしているらしい。手クセが悪く、よく人の持ち物をスる。その手口は鮮やかで、履いている靴を気づかれずに盗んでしまうほど。妖怪の伝説を信じ、祟りを恐れている。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

クマベエは、落ち着きのない、競馬場などにいそうなおじさんというコンセプトで作りました。帽子が飛んで、代わりに首にかけていたタオルを頭に被るという動きがあるのですが、彼はスリなので本人としてはそれがバレたと思い、隠れるつもりでタオルを被るんですね。でも、逆にそれがほっかむりに見えて、結果的に泥棒のように見える仕掛けになっています。

厚井 知潮

あつい ちしお

「ギプスのキシミは真実の証ッ！
検事一筋18年んんぬおおあああッ！」

年齢……18歳
身長……158センチ
職業……高校生

私立テミス法律学園の検事クラスに所属する学生。美術部員であり、手先の器用さを活かして、しのぶたちとの友情の証であるアクセサリーを作製した。陶芸を得意とするが、真実の宿らない作品は叩き割ってしまう。いかついギプスをつけ、男子として育てられたが、本当はかわいらしい服に憧れる乙女。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

クールな零とは正反対の熱血キャラにしたいということで、始めは応援団のようなキャラクターとして考えていたのですが、検事要素と女性化した後とのバランスをとるため、なんと陶芸家に。男状態のときに着けている検事養成ギプスは、アツ苦しさと動きのおもしろさになり、“女性らしさ”を隠せるギミックとしてデザインしています。

静矢 零

しずや れい

「100点以外の点数を知らぬ男・・・そう呼ぶ者もいるな。」

年齢……25歳
身長……179センチ
職業……高校生

私立テミス法律学園の弁護士クラスに通う、天才肌の男子生徒。弓道部のエースで、いつも弓を持ち歩いている。六法全書をよく読んでいるが、じつはパラパラとめくっているだけらしい。自信に溢れるあまり、周囲を見下したような態度を取ることもある。しかし、彼には誰にも言えない大きな秘密が……。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

最初に考えていた逆転要素は"年齢"だったのですが、それを実現するために浪人し続けている設定が出てきて、最終的に天才がアホになる逆転要素が生まれました。第3話はみんな制服を着ているため、服装ではキャラ性を表現しづらいので、弓道部であることを表現するために、つねに弓を持たせています。

宇和佐 集芽

うわさ あつめ

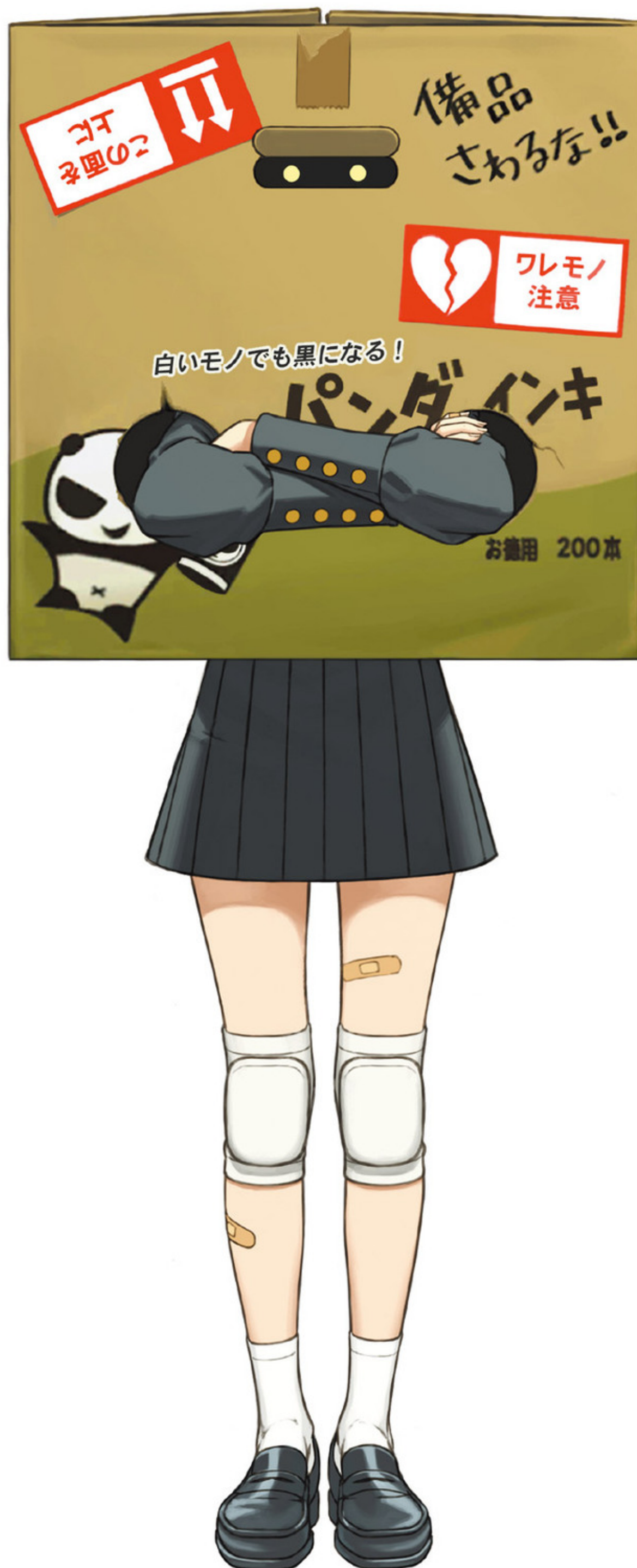
「シシシシシッ。よくぞ気づいたな・・・・ワタシの存在に。」

年齢……17歳
身長……144センチ
職業……高校生

しのぶと同じく、私立テミス法律学園の裁判官クラスに通う3年生。新聞部の部長であり、唯一の部員。学校新聞で、しのぶたちの三角関係をスクープしたのは彼女だった。いつも大きなダンボールを被って、情報収集に余念がない。ダンボールの中には、文房具やノートパソコンなどをしまいこんでいる。

Creator's Comment

山崎剛氏（シナリオディレクター）

ダンボールの下の素顔を見せるかどうかで悩みました。ダンボールの下に顔ぐらいの大きさの小さなダンボールをさらに被っていて、どうしても素顔は見えないという設定も。でも、素顔のデザインがとてもかわいくなったので、見せることにしてよかったです。法廷でやり込められた後にダンボールの柄が変わるのは、彼女なりの反省の気持ちを表しています。

一路 真二

いちろ しんじ

「すばらしい。元気なアイサツですね。ハナマルをあげましょう。」

年齢……45歳
身長……196センチ
職業……教師

笑顔がちょっぴり怖い、私立テミス法律学園の先生。弁護士クラスを受け持っている。彼自身も同校の出身であり、主席で卒業したらしい。勝つためには手段を選ばないという教育方針で生徒を指導している。ふだんは温厚に見えるが、じつはスパルタ教師。黒板に書き殴ったりチョークを投げることもある。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

イチロ先生は、古代ローマの聖人のようなデザインですが、正体がバレるとスパルタに豹変します。変身前と変身後の両方が、雰囲気的にもリンクするところがあって、これはハマったなと思いましたね。黒板に文字を書くモーションを実現するのは難しかったのですが、プログラマーも協力してくれて、自由に文字を書けるようにしてもらったため、いろんなネタを入れられました。

星成 太陽

ほしなり たいよう

「発射準備はオーケイだ！ 5・4・3・2・1……リフトオフッ！」

年齢……33歳
身長……173センチ
職業……宇宙飛行士

7年前に打ち上げられた宇宙ロケットHAT−1号で、奇跡の生還を果たした。しかし、そのときの壮絶な体験が原因で、宇宙恐怖症になる。HAT−2号の打ち上げでは事故に遭ったあげく、後輩の殺害容疑をかけられる。落ち込むと深く長いため息をつくが、やる気になると大気圏に飛び出す勢いを見せる。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

誰もが宇宙飛行士と分かるデザインにしたかったことと、そのまま法廷に出るおもしろさにもつながるので、ストレートに宇宙服にしています。ヘコむとちょっとめんどうくさいですが、アスリート系でかなり男前なんですよ。ちなみに、ポスターや昔の写真は7年前なのですが、挫折知らずで若気のあった印象を出したくて、髪型を変えています。

大河原 有忠

おおがわら うちゅう

「業務連絡。総員、第1種休憩配置！昼休み態勢を取れ！」

年齢……62歳
身長……160センチ
職業……宇宙センター館長

やたらと尊大な態度の宇宙センター館長。かつての宇宙ロケットHAT−1号計画の中心人物であった。二輪の独特な乗り物を自在に操り、時折、乗り物に備えつけられている電話でどこかに連絡をしている。案内役ロボットのポンコに、センターの生々しい経営事情を吹き込んでいるようだ。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

大げさな言い回しでしゃべりながら、変な乗り物に乗っているのがミスマッチでおもしろいと思っています。彼のデザインは、性格付けがシナリオで明確になっていたせいか、一発でOKでした。あの乗り物を2Dで再現するとなると、大量の絵のパターンが必要になるので難しいのですが、3Dだからこそ好き勝手できました。

夕神 かぐや

ゆうがみ かぐや

「人間が作った法律なんて、信用できるわけがないでしょ。」

年齢……37歳
身長……170センチ
職業……ロボット開発研究者

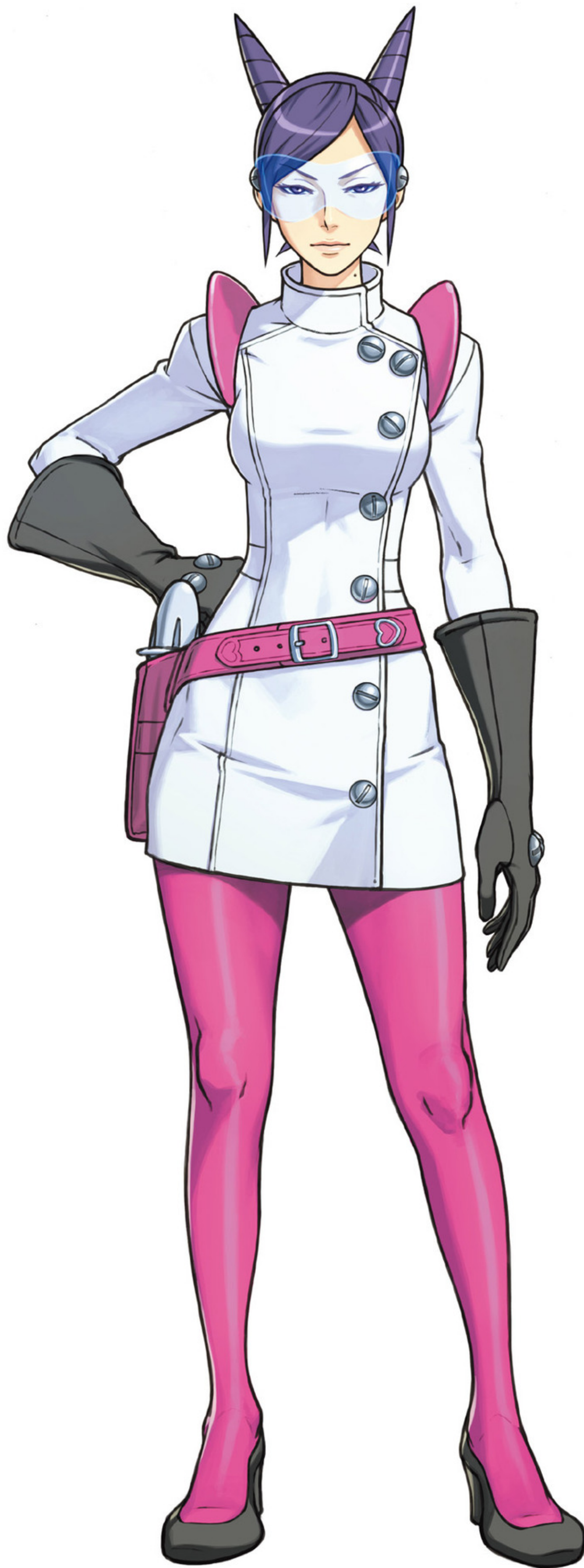
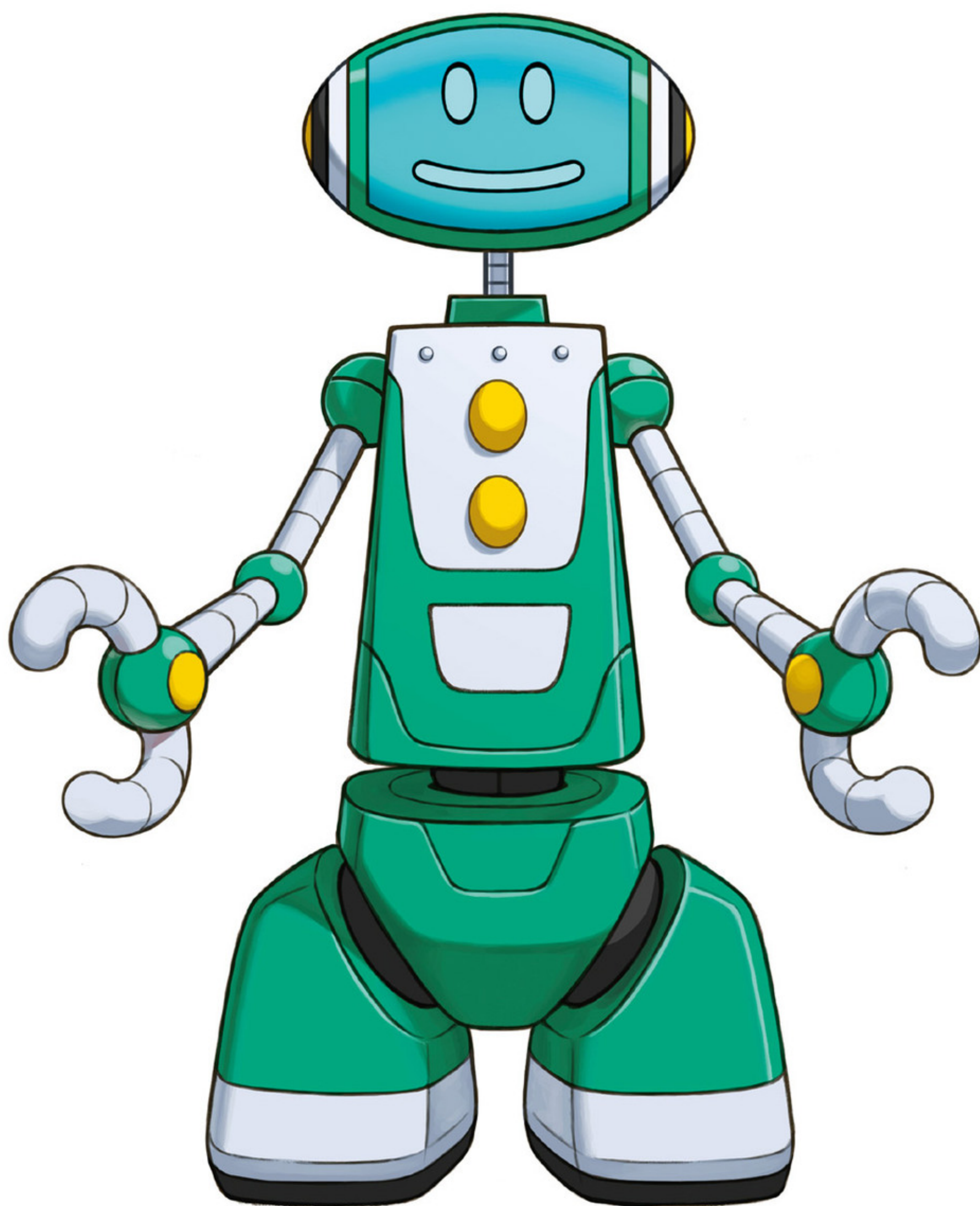
夕神迅の姉で、宇宙センターでロボットの研究開発を行っている。攻撃的な性格で、みずから作り出したロボットのポンタにハつ当たりすることもしばしば。希月心音の母親である希月真理を尊敬していたが、彼女を失った反動で、ココネに敵意を向けるようになる。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

迅があぁなったのも、姉が原因のひとつではないかというのもありますが、じつはそこまで共通点はありません。その性格などからマッドサイエンティスト風にまとめていますが、メカニックなイメージを出すため、ボタンや髪留めまでネジだったりします。エンディングで髪を下ろすのは、“亡霊”の呪縛からの解放を表現したかったからです。

ポンタ

ぽんた

「ポンコツじゃない！ ポンタです！」
「カグヤ様、ヒドイ！ ヒドイ！」

年齢……………………………？？歳
身長……………………………100センチ
職業……………………………ロボット

かぐやが作ったロボットで、ポンコのセカンドモデル。かぐやからはポンコツと呼ばれているが、さまざまな機能が備わっているようだ。ポンタたちのプログラムはセンターのコンピューターで管理されている。パーツはいくらでも修理できるので、かぐやから手刀されたりと手荒に扱われている。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

ポンコよりポンタの方が少し性能がいいのは、２号機だからです。小学生と中学生ぐらいの違いがあります。でも、賢いがゆえか、ポンタは若干歪んだ性格になってしまったようですが……。

ポンコ

ぽんこ

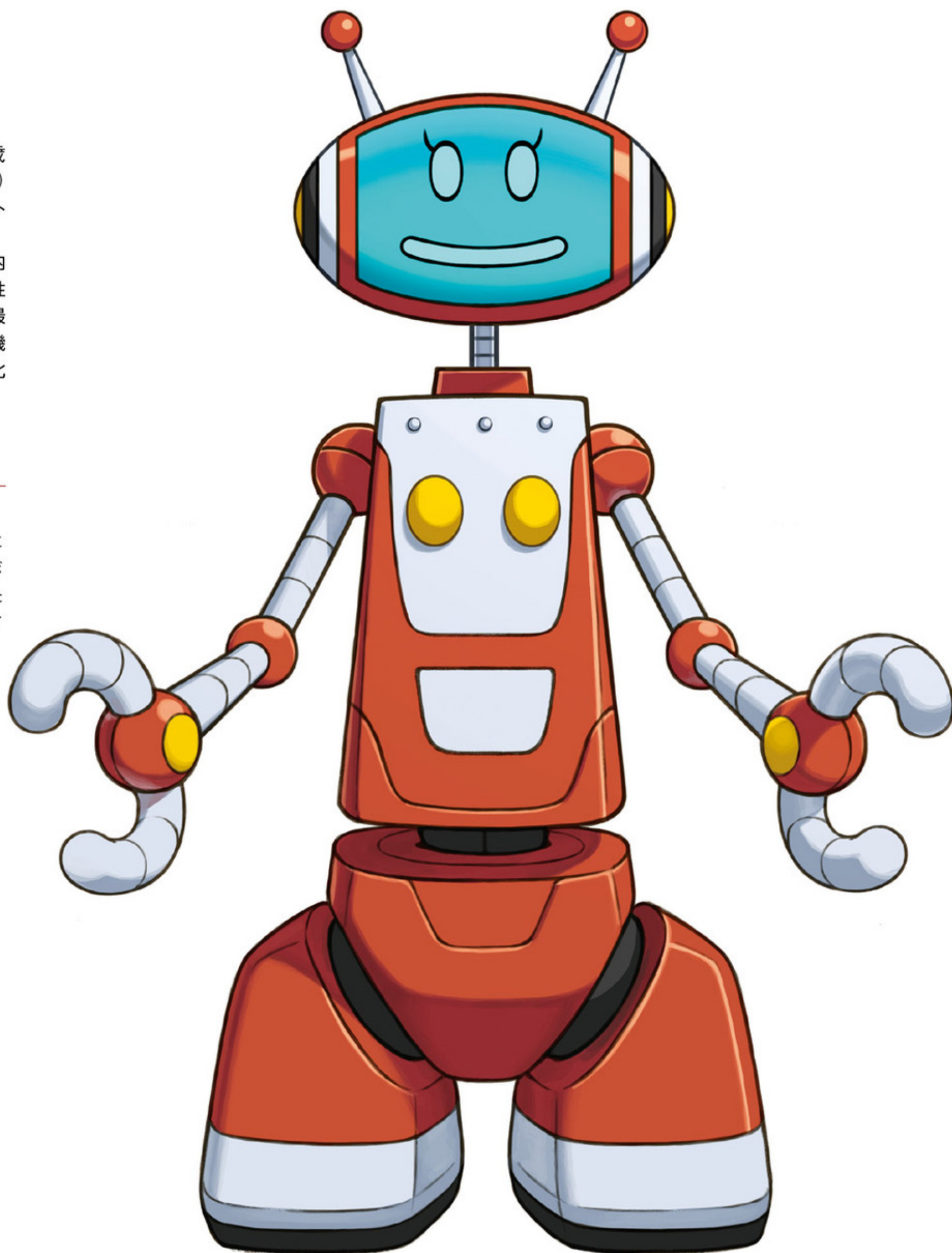
「説明するよ！ 説明するよ！ 何でも質問してね！」

年齢……………………………？？歳
身長………115センチ（角アリ）
職業…………………………ロボット

宇宙センターに訪れた観光客の案内役をしているロボット。女の子の性格がプログラミングされている。最初に作られたモデルのため、検索機能に制限があったりと、ポンタに比べて性能は高くない。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

ポンタとポンコのデザインは、シンプルに男の子と女の子で分かれています。ロボットだからこそできる動きをさせようとした結果、頭を飛ばしたりいじられたりとヒドイ目に合うことが多くなりました。

荒船 エル

あらふね える

「キュッキュ～！ キュイッキュイイイ！」

年齢……………………………？？歳
身長……………………約3メートル
職業……………………パフォーマー

荒船水族館で人気のシャチ。愛称はエール。プールで行われるショーで、トレーナーの羽美野翔子と"海賊姉妹エールズ"として数々の芸を披露している。ちなみにエールは姉役らしい。翔子との信頼関係は厚く、息の合ったパフォーマンスを見せる。しかし、あるとき水族館館長の殺人容疑をかけられてしまい……。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

"被告人がシャチ"というアイデアが出たときは、「これはいける！」と興奮しました。海賊帽子と星形のアイパッチは、彼女をただの動物ではなく"ひとりのキャラクター"にするために必要でした。また、被告人なので、守ってあげたくなるようなかわいい仕草にこだわって作っています。

羽美野 翔子

うみの しょうこ

「いいぜッ! カレイなショーを見せてやるよ!」

年齢……22歳
身長……160センチ
職業……シャチのトレーナー

荒船水族館の従業員で、シャチのトレーナーをしている。"成歩堂なんでも事務所"に、親友のエールの疑いを晴らしてほしいと依頼を持ち込んできた。ショーをするのが生きがいで、どんなときでも人を楽しませることを忘れない。海賊ショーでの演技中は、口調や一人称を変えて役になりきるなど徹底したプロ意識を持っている。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

当初から海賊衣装を着たキャストにしたいと思っていたのですが、そのままでは『逆転裁判』らしくないので、それとデザインの相性がいいモチーフを考えました。最終的に"パンク"がデザインだけでなく、パフォーマーとして歌うというところにもマッチしているので、海賊と融合させて完成しました。あと、物語的に健康的なお色気を入れたかったんです!

伊塚 育也

いつか いくや

「AHOY！ 飼育の新人・伊塚 育也！ 飼育の達人・目指して行くや！」

年齢……21歳
身長……180センチ
職業……飼育員

荒船水族館に勤務する、新人飼育員。歌と動物が大好きらしい。ラップ調で語り出すことも……!?

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

翔子がパンクなのに対し、ミュージシャンつながりで海賊とデザインの相性がいいものはと探した結果、ラッパーになりました。なったからにはラップを歌わせたかったのですが、アニメーションを作るスタッフや、それにセリフを合わせる演出班に、たいへん苦労させてしまったと思います。

浦鳥 麗華

うらとり　れいか

「ふぁんの言葉を聞くのも、作家の務めですものねえ。おほほ。」

年齢……36歳
身長……164センチ
職業……ノンフィクション作家

荒船水族館を訪れた客。シャチが館長の荒船良治を襲う姿を目撃したという。振る舞いは優雅だが、上から目線で話す。

Creator's Comment

布施拓郎氏（アートディレクター）

物語をかき回すポジションで、水族館スタッフではないとひと目で分かることが当初から決まっていたので、それに合わせてアイデア出しをしました。最終的には"白黒テレビのころの大女優"をコンセプトに、高飛車な言動で周囲の人間をイラっとさせるけど、どこか憎めないキャラクターになったと思います。

巣古森 学

すごもり　がく

「オレサマは、ダレの味方でもない。情報が欲しけりゃくれてやるさ。」

年齢……40歳
身長……175センチ
職業……荒船水族館の専属獣医

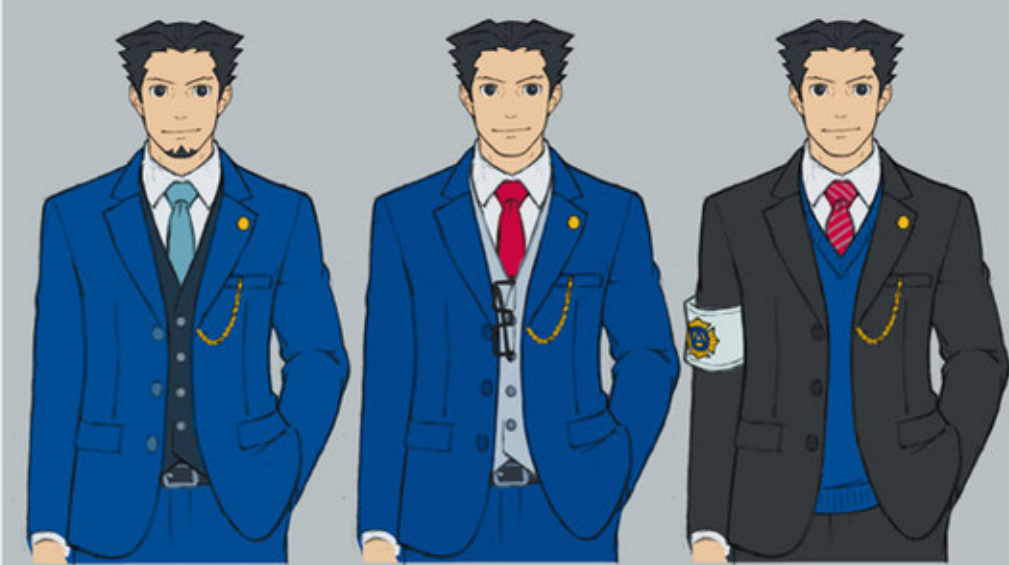
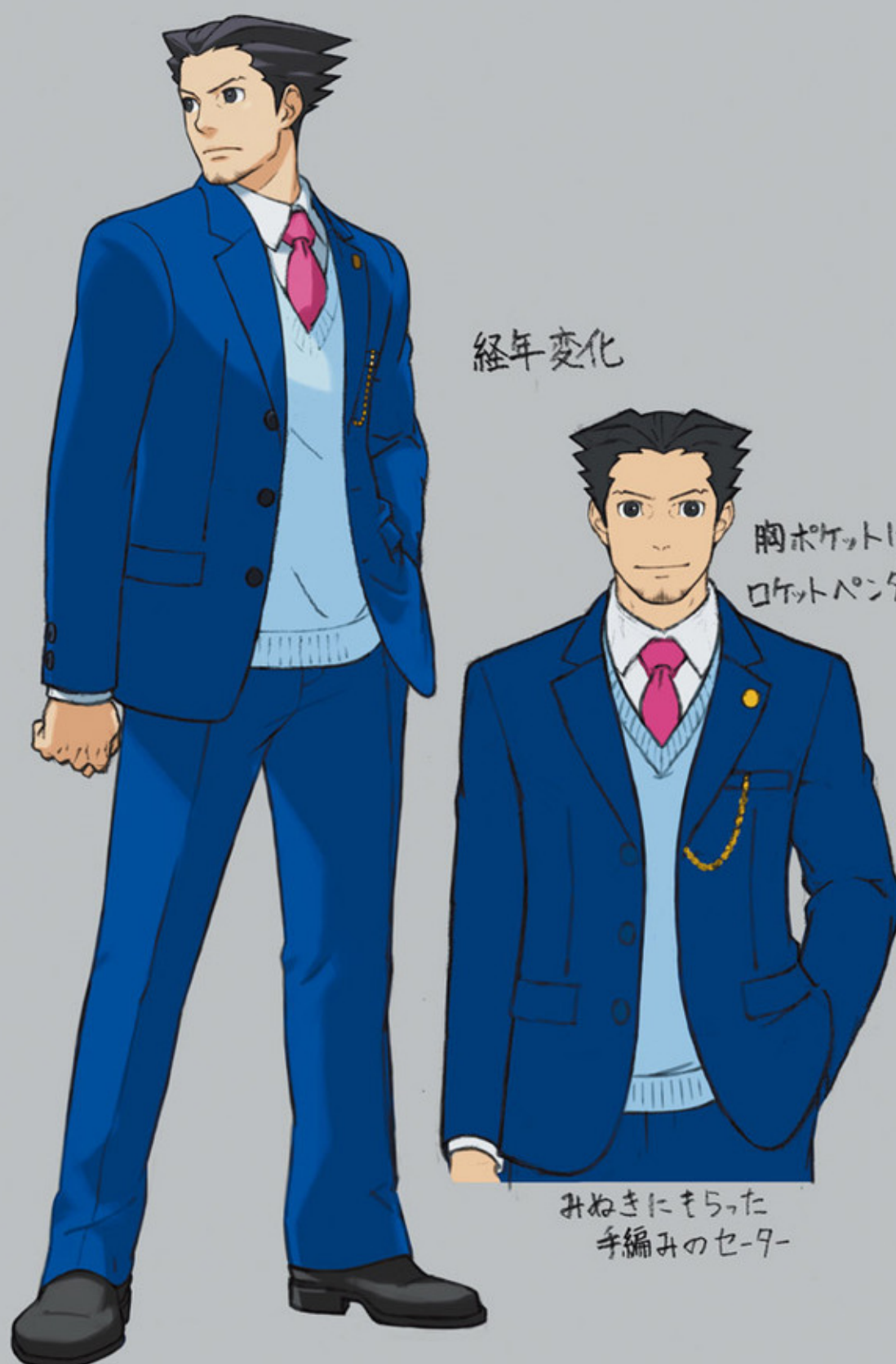
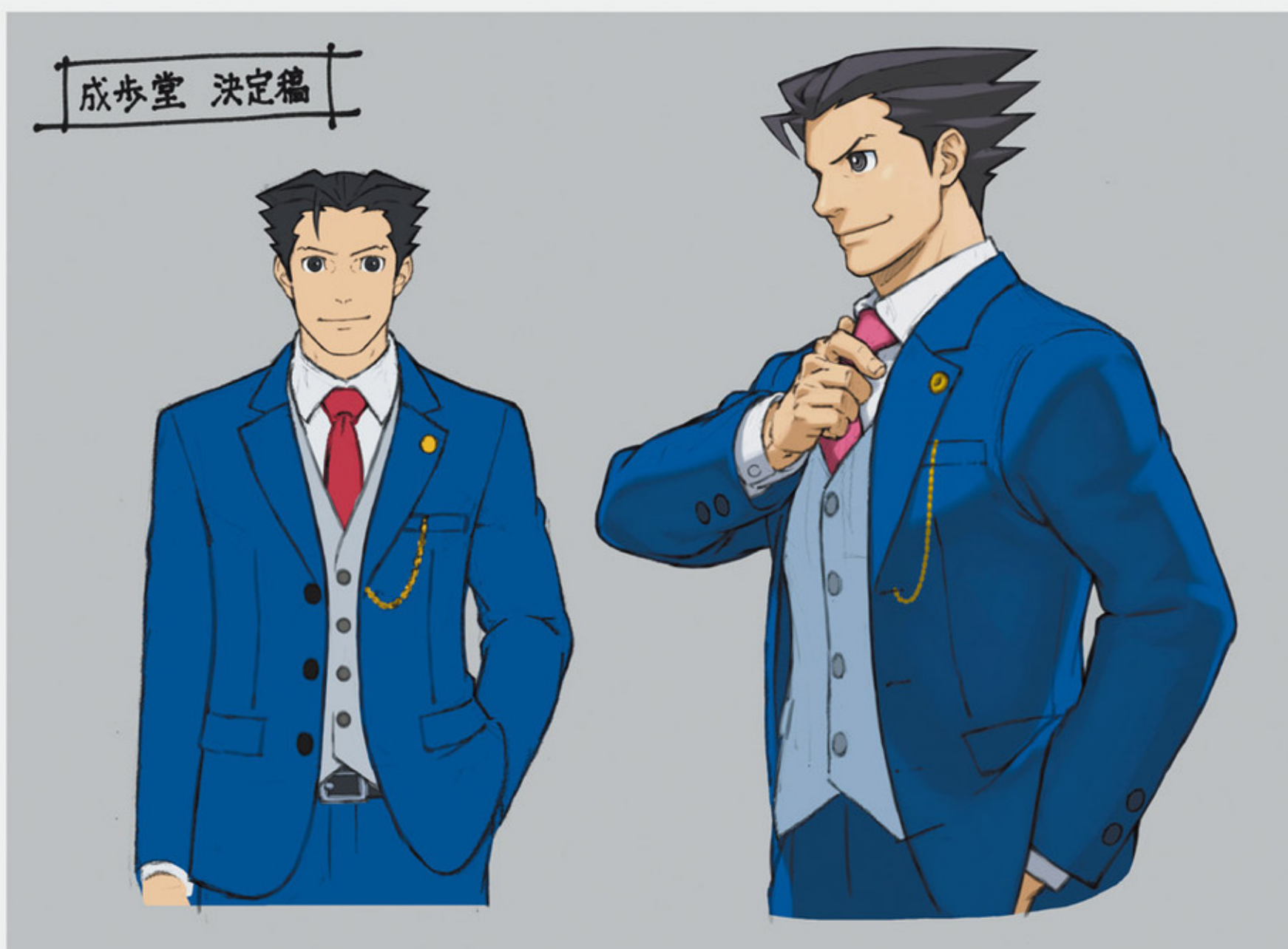
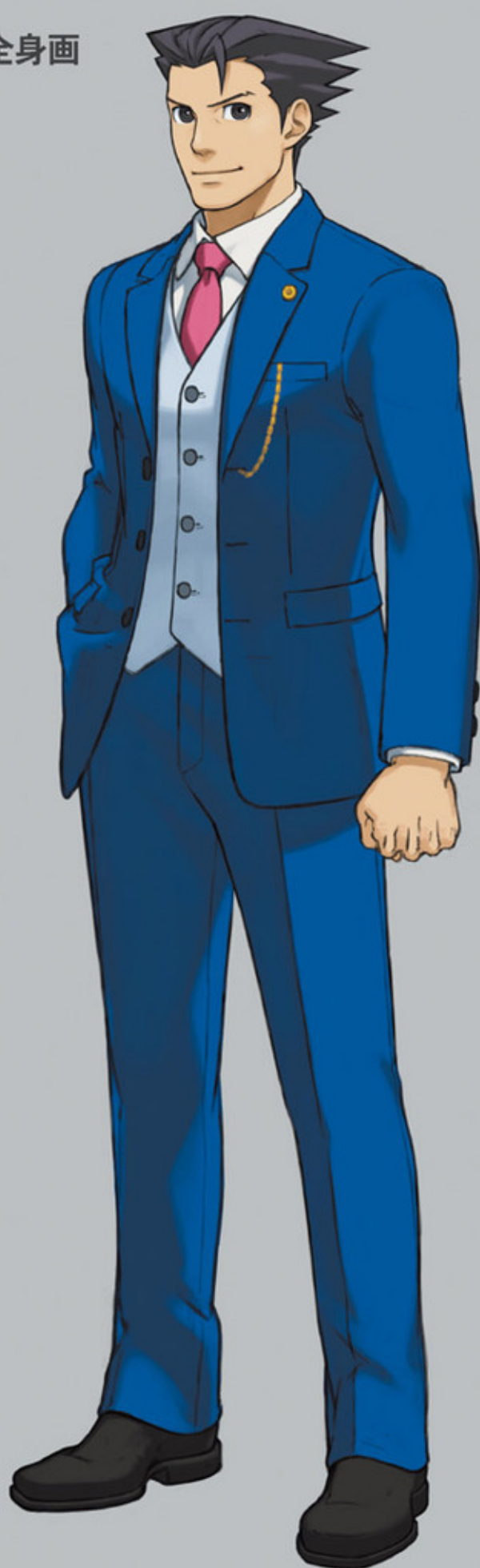
荒船水族館の専属獣医で、水族館に住んでいる。ペンギン型のアイマスクを付け、頭の上ではペンギンのヒナを飼育している。口は悪いが、腕は確からしい。

Creator's Comment

山﨑剛氏（シナリオディレクター）

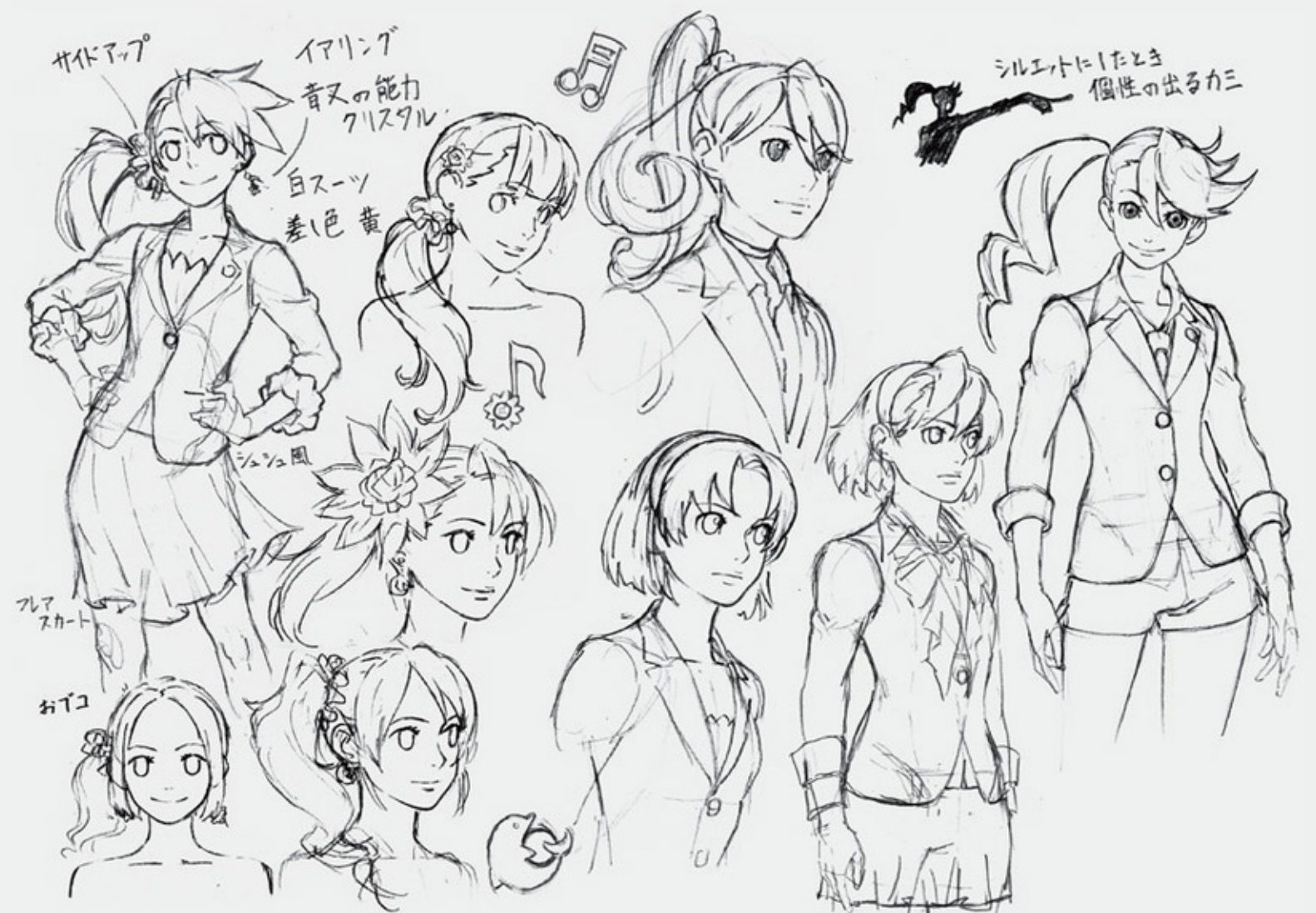
獣医で、水族館に住み着いているという設定は、最初から決まっていました。頭につけているペンギンのアイマスクには、中世の医師の仮面のイメージが入っています。一見ものぐさそうに見えますが、獣医として優秀なようです。そのミステリアスな風貌は、『逆転裁判5』で1、2を争うイケメンだと思います。

キャラクター設定イラスト

『逆転裁判5』ではキャラクターが3Dで描かれているが、そのモデルを作成するために多くの設定イラストが描かれている。ほかでは見られない、秘蔵の開発資料を公開。

成歩堂龍一／決定稿

成歩堂龍一／全身画

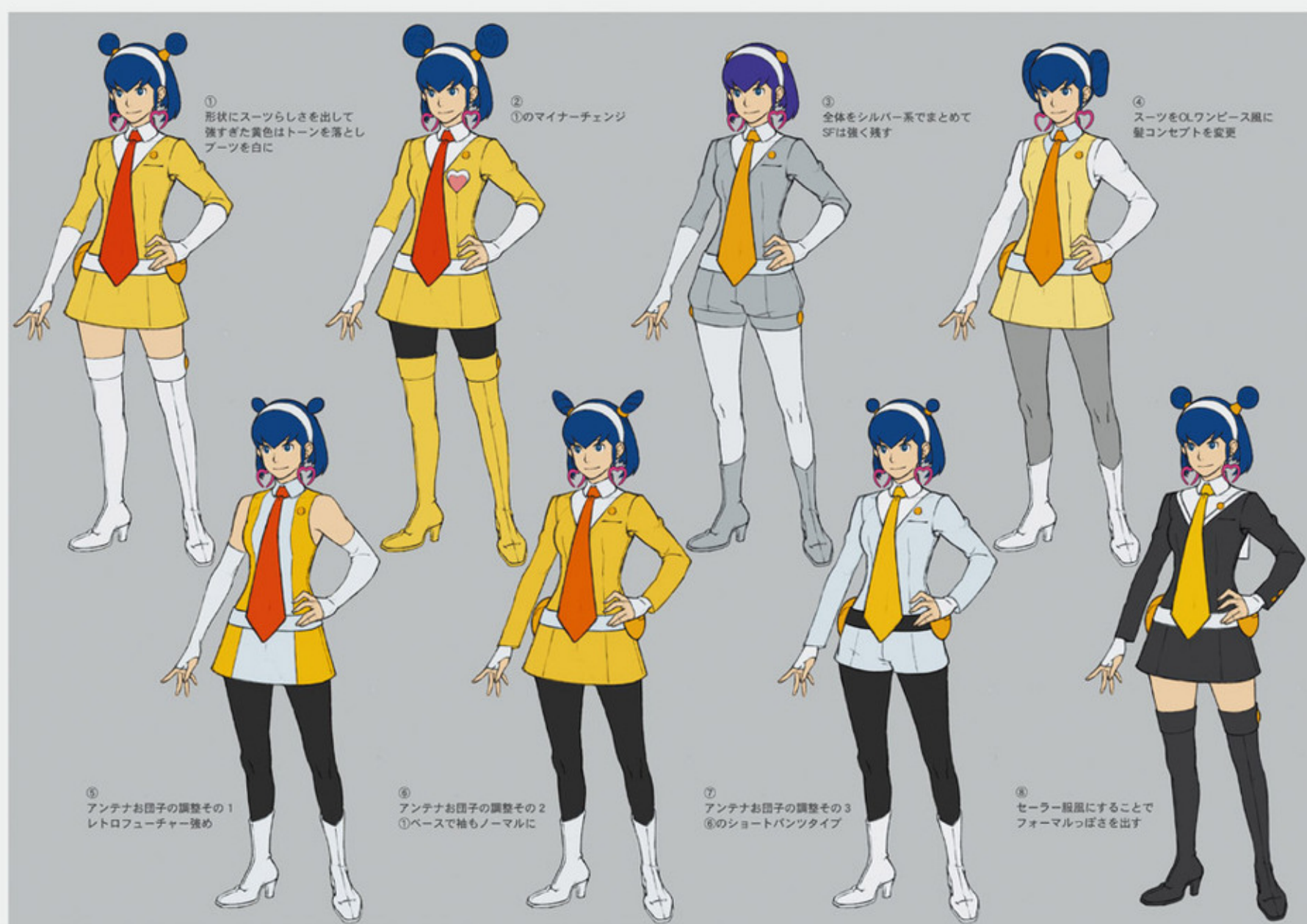
Creator's Comment

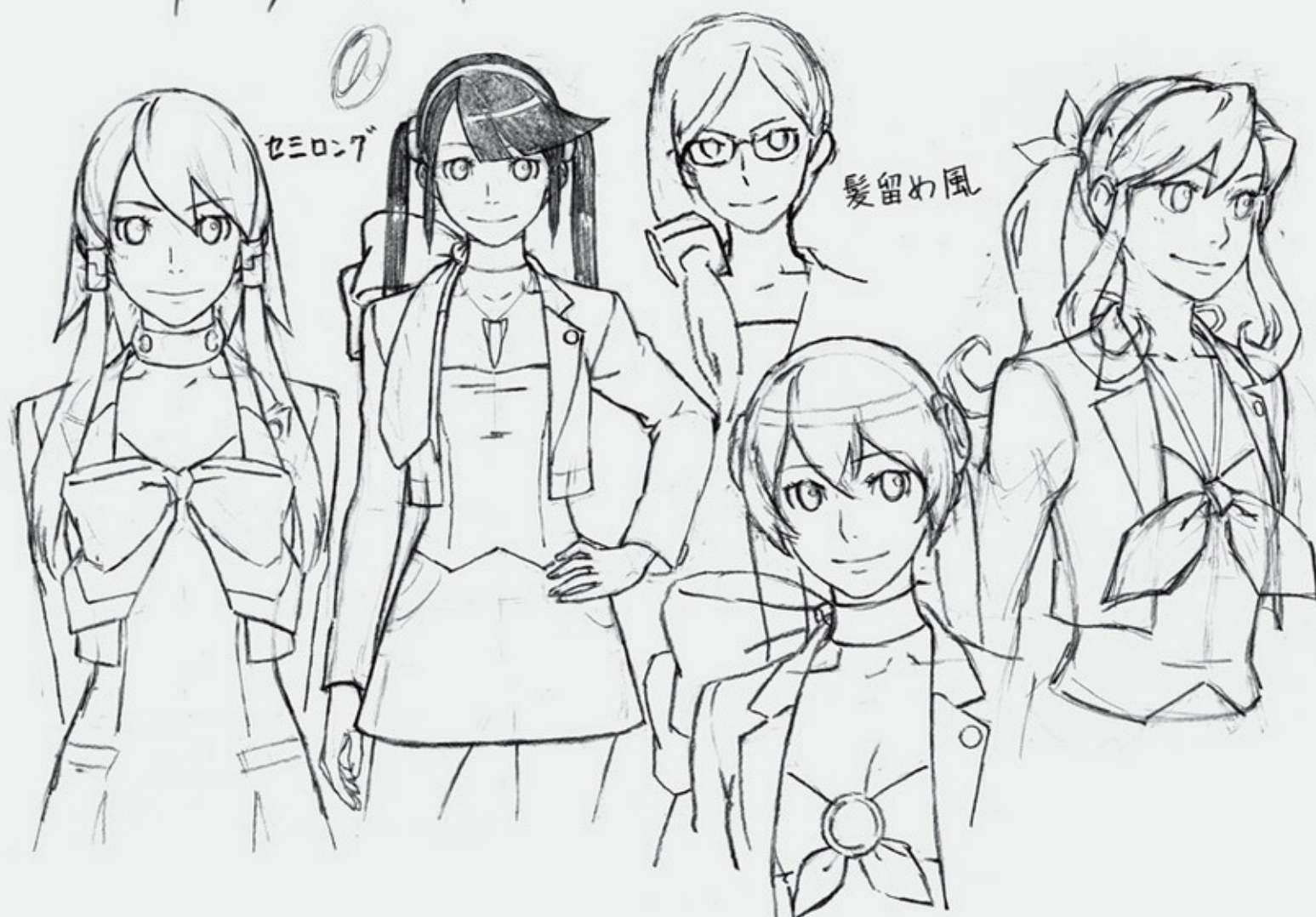
弁護士として復活した成歩堂をどんなデザインにするかは、いろいろと悩みました。ここには一部しか掲載していませんが、最終的に残すべきところは変えずに、それこそスーツのデザインと着こなしだけで何パターンも用意しました。唯一服装以外で変化のあった前髪ですが、きっちりとしたオールバックがほんの少しだけ乱れているところに大人の魅力が出ると思い、デザインしています。細かいところですが、顔のバランスや表情も、イラストや3Dモデルどちらもこだわって調整しています。（布施拓郎氏）

トレードマークのツンツンヘアーは、デザインラフでもほぼ変わらないが、前髪を垂らさない案もあったようだ。前作からの年月と成長を感じさせるべく、スーツのデザインもいろいろ考え出されたものの、最終的にはおなじみの青いスーツに。ただし、ベストや胸元のロケットペンダントに、大人らしさが感じられる。

『逆転裁判5』の新キャラクターであり、“成歩堂なんでも事務所”に所属する重要なメインキャラクターである希月心音。デザインラフも、もちろん数多く残っている。“音”がキーワードであるためか、初期のデザインには、貝殻や波をイメージしたものも。シルエットにしたときに個性が出るサイドアップの髪型は、現在のココネにも引き継がれている。

希月心音／デザインラフ②

開発途中には、このような“レトロフューチャー”をモチーフにしたココネも生まれた。黄色と青を基調にしたカラーリングは、現在のココネに通じるものがあるが、デザインはまるで別物だ。体にフィットしたスーツや、頭から突き出した“お団子アンテナ”は、斬新ながらどこか懐かしいデザイン。このココネがもし正式に採用されていたら、“ココロスコープ”のシステムもまったく違うものになっていたかも……？

希月心音／デザインラフ③

レトロフューチャーなココネは、さまざまなデザインやカラーバリエーションが考案されたようだが、採用はされず、最終的にロングヘアーでサイドアップのデザインへとまとまっていく。開発途中には、メガネをかけたデザインも考案された。

希月心音／デザインラフ④

最終的に、大きく跳ねた前髪とサイドアップが採用され、現在のココネに。彼女が首に下げているモニ太は、初期のデザインラフにはないので、終盤に追加されたようだ。

希月心音／人物ファイル用バストアップ

希月 心音　設定画

モニ太

心理分析をサポートするAI
ココネの思考を映像化する

グローブ（右手のみ）
モニターを操作するために装着しています。

袖の折り返しのボタンは楕円です

ココロスコープロゴ

袖は折り返しています

上から見た髪はこんな感じ

うなじ（襟首）はこんな感じ

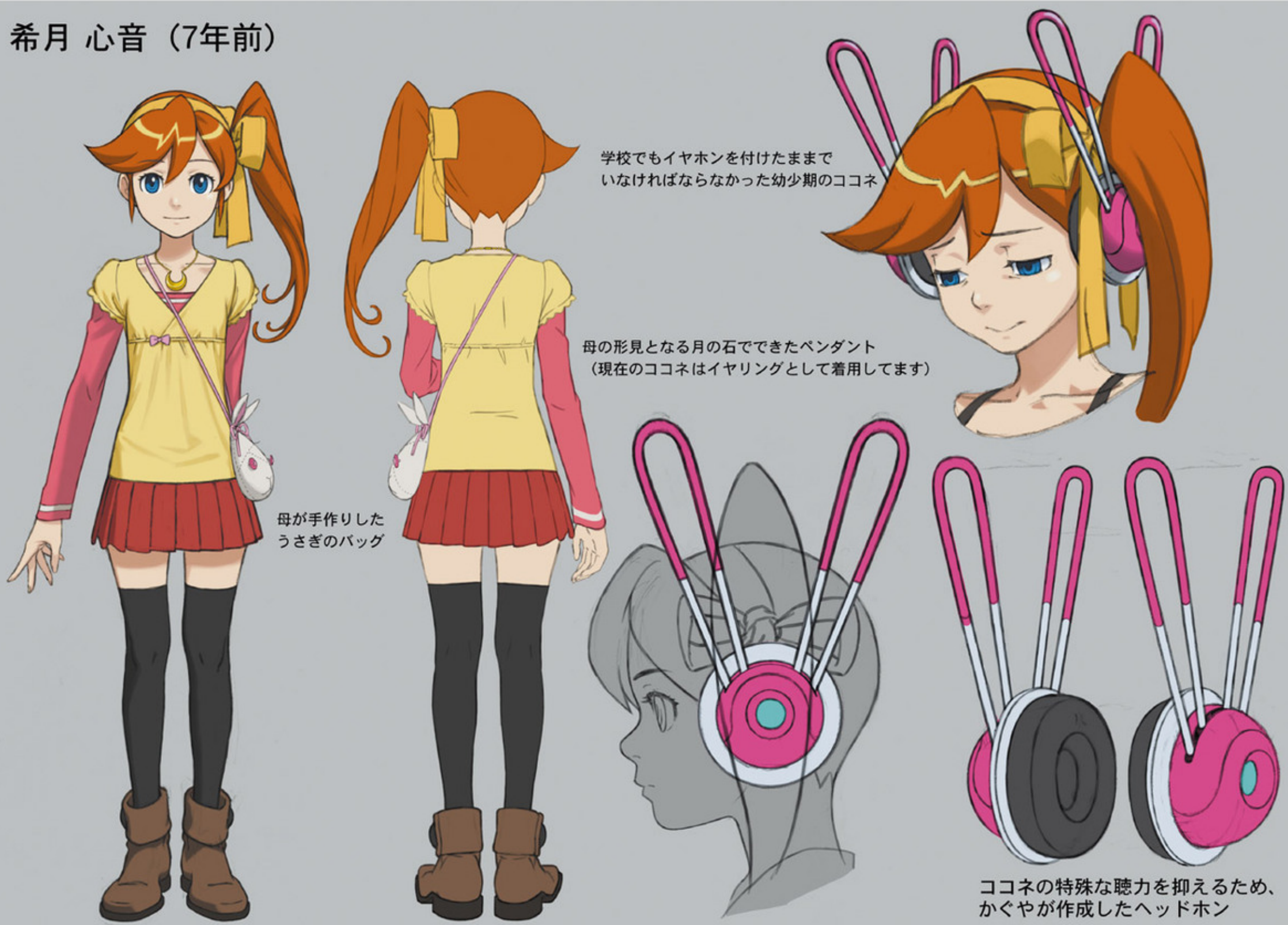
希月心音／設定画

希月 心音（7年前）

学校でもイヤホンを付けたままで
いなければならなかった幼少期のココネ

母の形見となる月の石でできたペンダント
（現在のココネはイヤリングとして着用してます）

母が手作りした
うさぎのバッグ

ココネの特殊な聴力を抑えるため、
かぐやが作成したヘッドホン

希月心音／7年前／設定画

希月心音／三面図

希月心音／船乗りデザイン

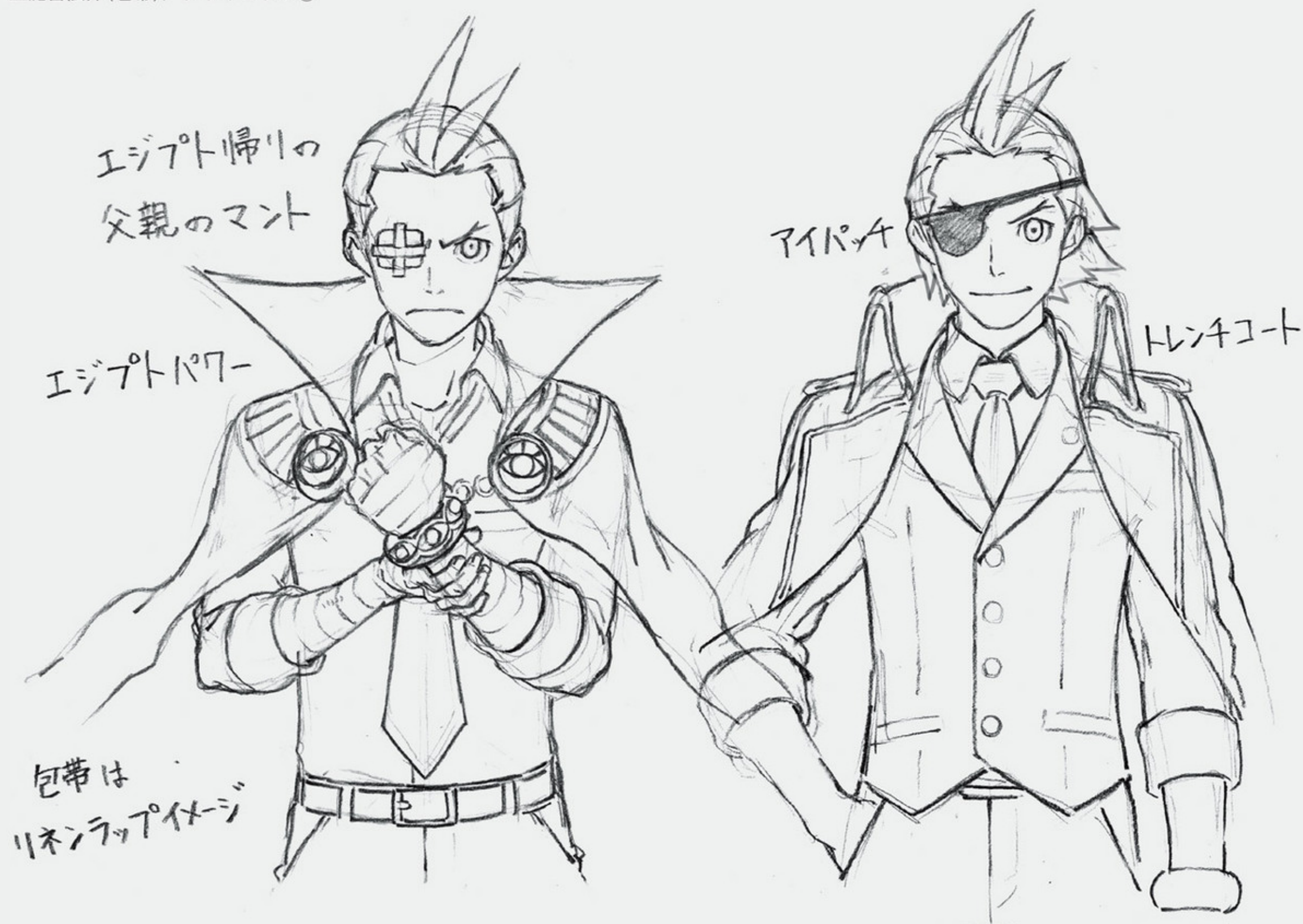
Creator's Comment

海賊の衣装は、アニメのためだけに用意したデザインです。海賊といっても、浦島とココネが好き勝手にイメージしたものなので、モニ太がそのまま残っていたりします。大慌てで描きましたが、結果的に髪を下ろした貴重なココネができたので楽しかったですね。

（布施拓郎氏）

希月心音／船長デザイン

ダウンロードコンテンツの“特別編”のために、船乗りと船長の服を着たココネもデザインされた。第5話で登場するココネは、ヘッドホンが特徴的。彼女の特殊な能力を強調すべく、かなり目立つデザインになっている。

エジプト帰りの
父親のマント
エジプトパワー
包帯は
リネンラップイメージ
アイパッチ
トレンチコート
HAT-3号の
スタッフジャンパー
チャッ
フッ…
団体のシンボル
腕に包帯

王泥喜法介（包帯）／デザインラフ②

『逆転裁判4』のときから大きく印象を変えるためのギミックとして、羽織ったジャケット、包帯、眼帯などが考案された。ジャケットは親友である葵の形見だが、開発中には父親のものという案もあったようだ。

王泥喜法介／全身画

王泥喜法介(包帯)／デザインラフ③

王泥喜法介(包帯)／全身画

王泥喜法介／DLC衣装

Creator's Comment

王泥喜のDLCコスチュームということで、これは生みの親である塗さん(塗和也氏。カプコンのデザイナー)へデザインをお願いするしかない！ ということで、無理を言ったのですが、心よく引き受けてくれました。燃えるような赤いジャケットが眩しい私服の王泥喜くんです。スーツのときよりもさらに幼い印象で、かわいい！(布施拓郎氏)

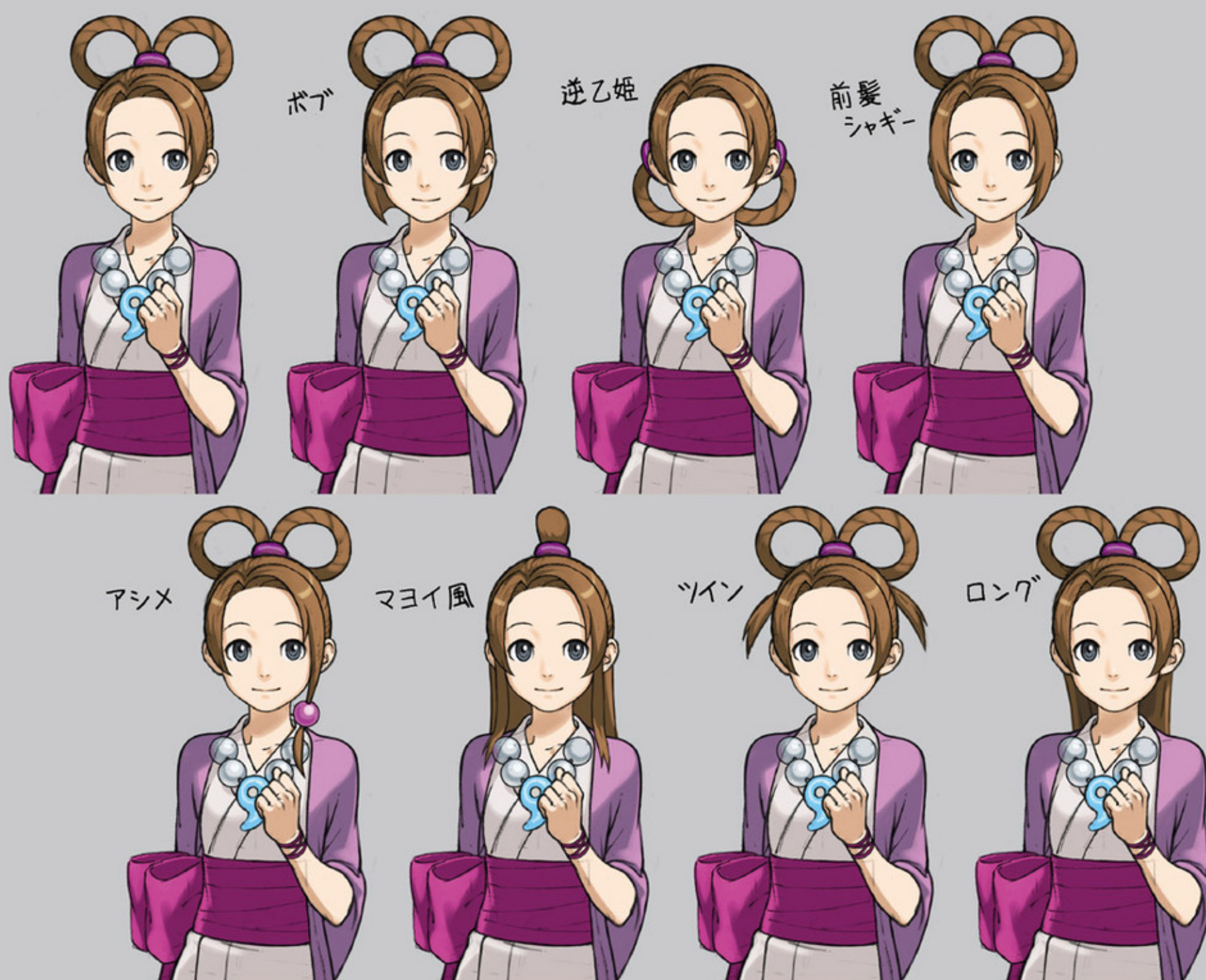
初期には、王泥喜をダークサイドへと引きずり込む女性悪徳弁護士の案もあった(詳しくはP235からのインタビューを参照)。最終的には、ジャケットは親友から受け継いだことになり、その色も落ち着いたものになった。

成歩堂みぬき／全身画

みぬきは、『逆転裁判4』から1年しか経っていないこともあり、デザインは変更されていない。春美は『逆転裁判3』から8年ぶりに再会するということで、幼かったころの面影を残しつつ、顔立ちは成長したものになっている。特徴的な後ろ髪のデザインは変わらないが、前髪のアクセサリーに乙女心が……？

ボブ
逆乙姫
前髪シャギー
アシメ
マヨイ風
ツイン
ロング

綾里春美／デザインラフ

夕神迅／デザインラフ①

囚人と検事というふたつの顔を持つ異色のキャラクター、夕神迅。囚人ということで、両手を鎖でつながれているデザインは初期からあったようだが、顔立ちや衣装は、デザインラフごとに大きく異なる。囚人になる前のデザインラフは、王子様や執事など、やさしい雰囲気のモチーフを使っているのがおもしろい。

手錠

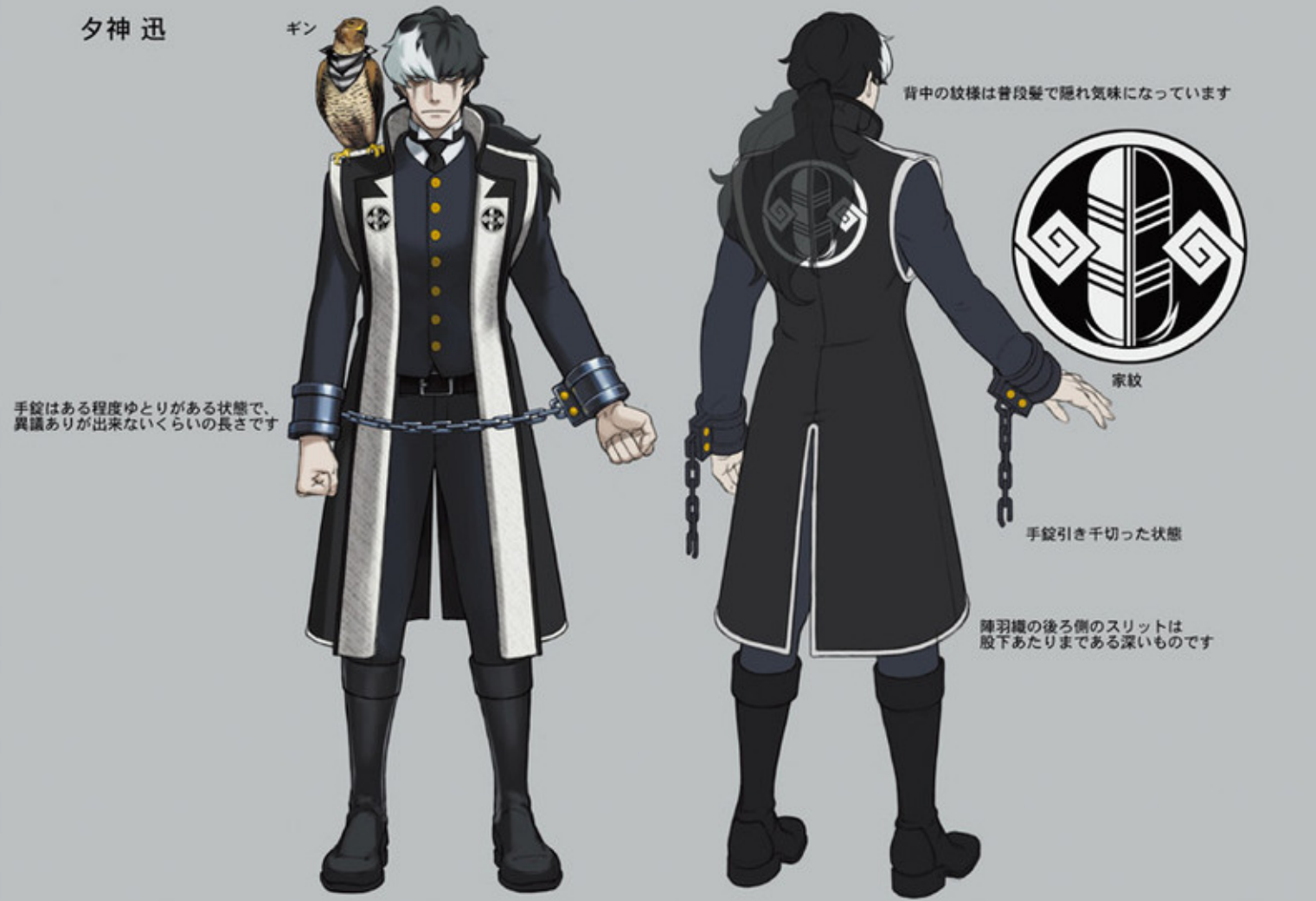
ヘッドギア

夕神迅／デザインラフ②

アメリカ帰り
金髪王子検事
↓
囚人
涙のアト
ダーク王子
元マント
グシャ
和テイスト
隅取
ケルベロス
音楽を聴くと眠る
甘いものが好き
囚人前
優しいお兄さん的
大正ロマン
検事バッジ
白
黄

夕神迅／デザインラフ③

最終的に採用されたデザインは、陣羽織のような衣装と、前髪の白髪。7年前の設定画は、現在の面影を残しつつも、やさしく、かなりの美形として描かれている。

夕神迅／設定画

夕神迅／7年前／設定画

Creator's Comment

７年前の夕神検事は、希月真理から心理学と剣術を学ぶ寡黙で礼儀正しい好青年でしたが、その師の一番大切なココネを守るため、みずから師を殺した罪を背負います。そして、想像を絶するような７年間で、姿も性格も歪んでしまいました。いまのユガミにある鋭い目の下のアザは、拭わずに泣き続けた涙の痕で、髪も７年という時間と囚人であることを表現するため、不精に伸びていますが、これが侍っぽさを出すポイントにもなっています。

（布施拓郎氏）

番轟三／デザインラフ①

陽気で豪快な性格という設定は、開発初期から貫かれているようだ。最終的に採用されたデザインは、見栄えのよさやインパクト、爽やかさ、刑事っぽさ、正義という設定などをすべて含めた、秀逸なものになっている。

番轟三／デザインラフ②

ビックリ

考え中

ループで
サングラスを上げる
戻した後
光るアニメ

カチャッ
キラッ

サッ

パカッ

番！轟三！
所轄署の刑事だッ！

通常よりさらにアゴを上げる
サングラス 光って目隠れる

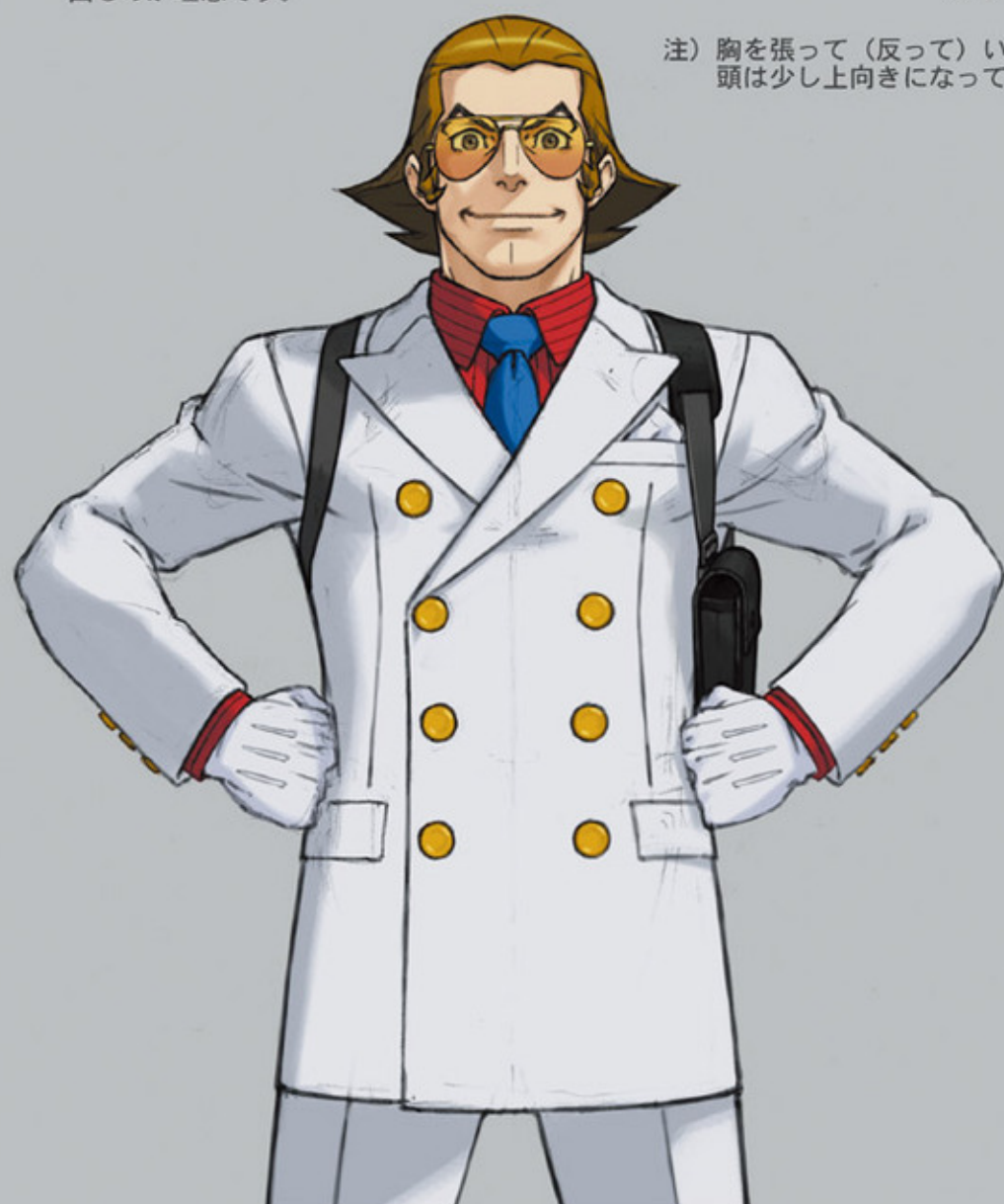
番 轟三

熱血ではなく正義キャラ
「たくましさ」が「暑苦しく」ならないように注意して下さい。

正義のヒーローのように「ごついけどさわやかなイメージ」が
出るのが理想です。

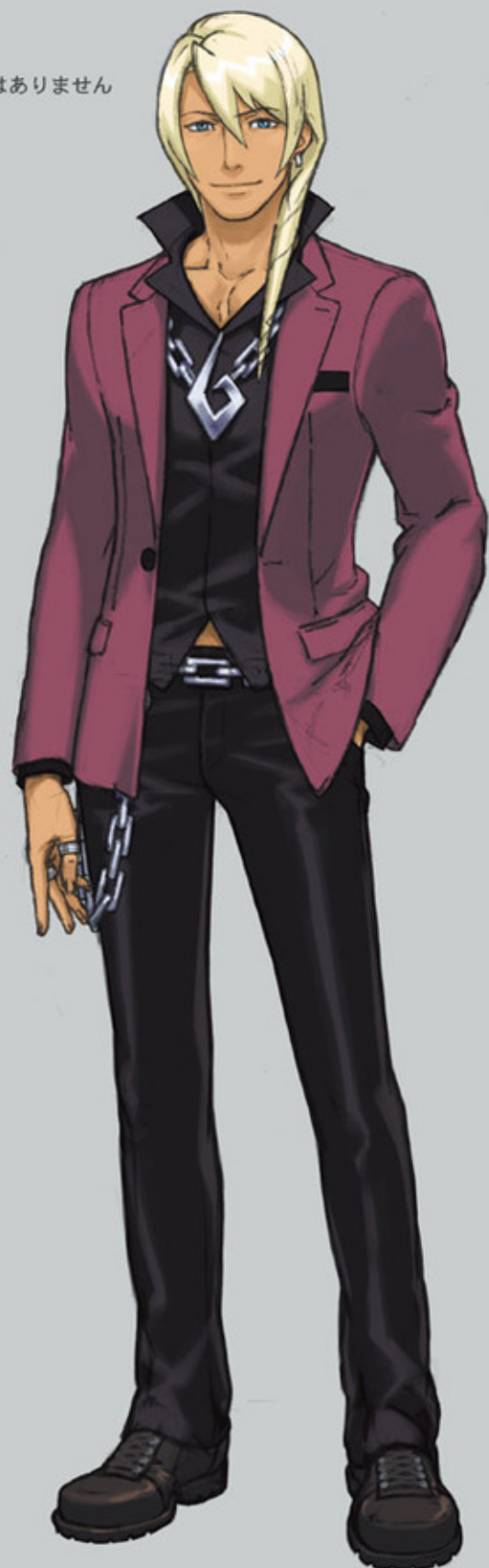
後頭部の髪は、正面からと横からの印象を
なるべく同じになるよう調整してください。

注）腰に手を当てているため肩も上がっています。
首から肩にかけてはもう少しなだらかです。

注）胸を張って（反って）いるので、
頭は少し上向きになっています。

ホルスターは上のような留め方です。

モーションの邪魔にならないよう、
身体（特に脇下）にしっかり沿わせて下さい。

スーツ背中の裾にあるスリットは
左右の背縫い線に入ったサイドベンツ

番轟三／設定画

牙琉響也／全身画

牙琉響也のデザインは、『逆転裁判4』のときからの変更はない。いっぽう御剣怜侍は、検事局長になったという設定に合わせて、デザインもより威厳を感じさせるものに。

御剣怜侍／デザインラフ①

シンプルな
赤いロングスーツ

マント＋白手袋

長いヒラヒラ

前髪 ちょびっと伸びる

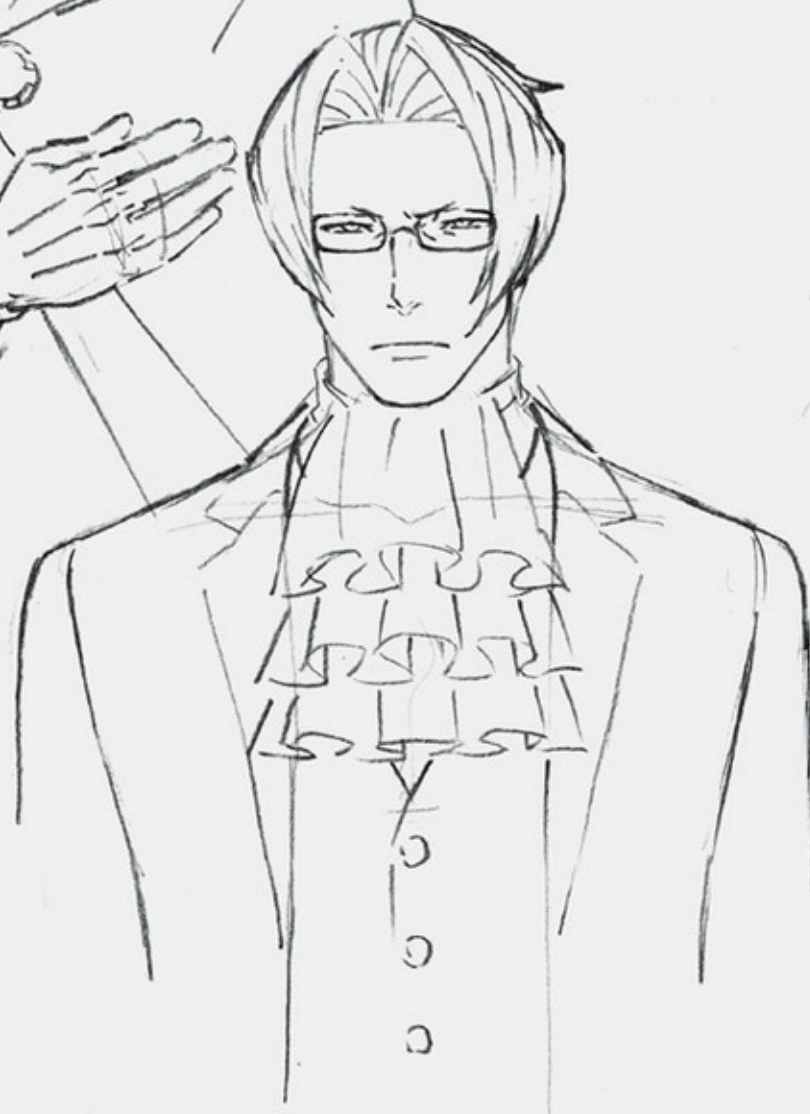
ストール巻き方

髪伸びた

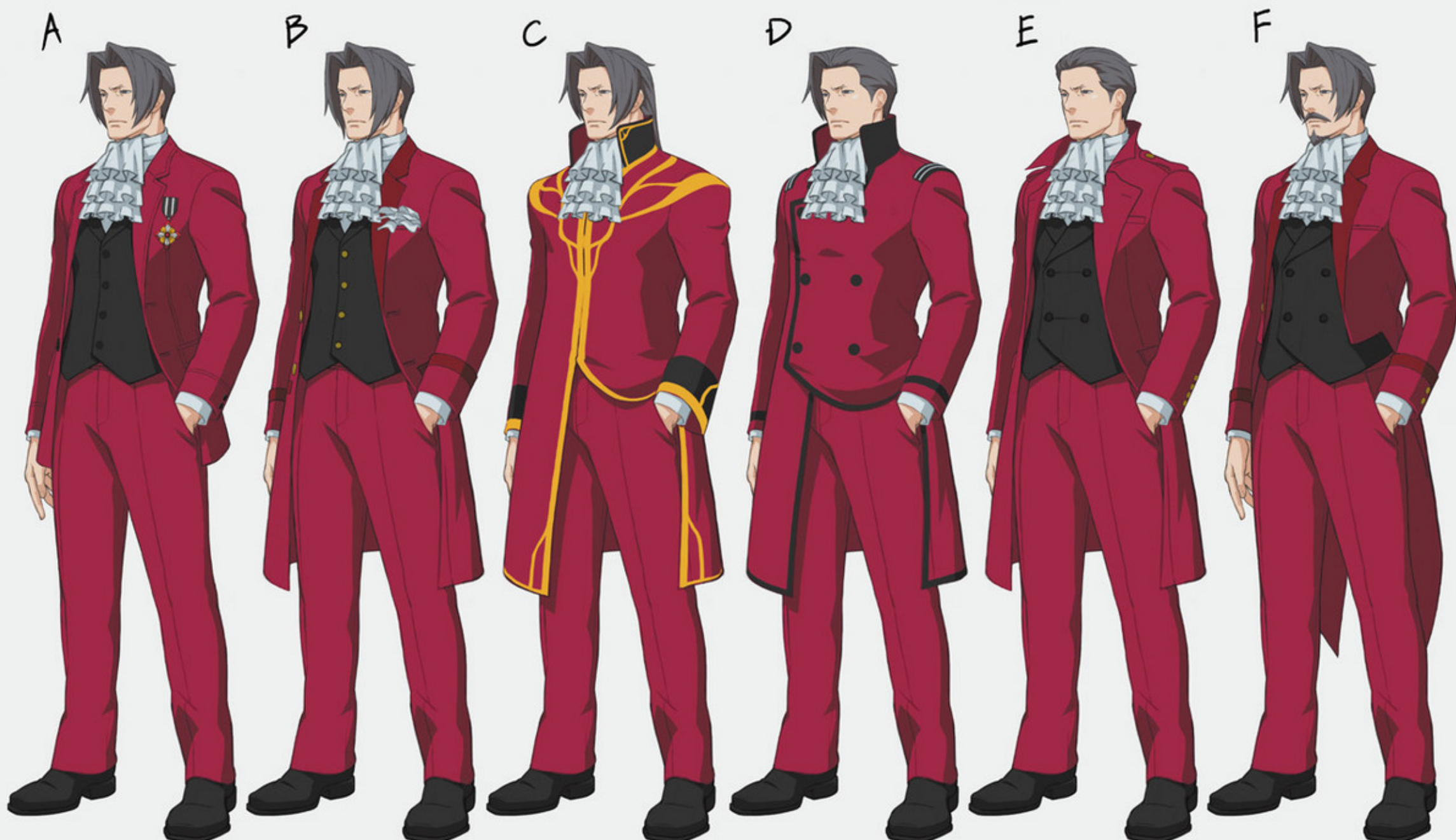
チーフ

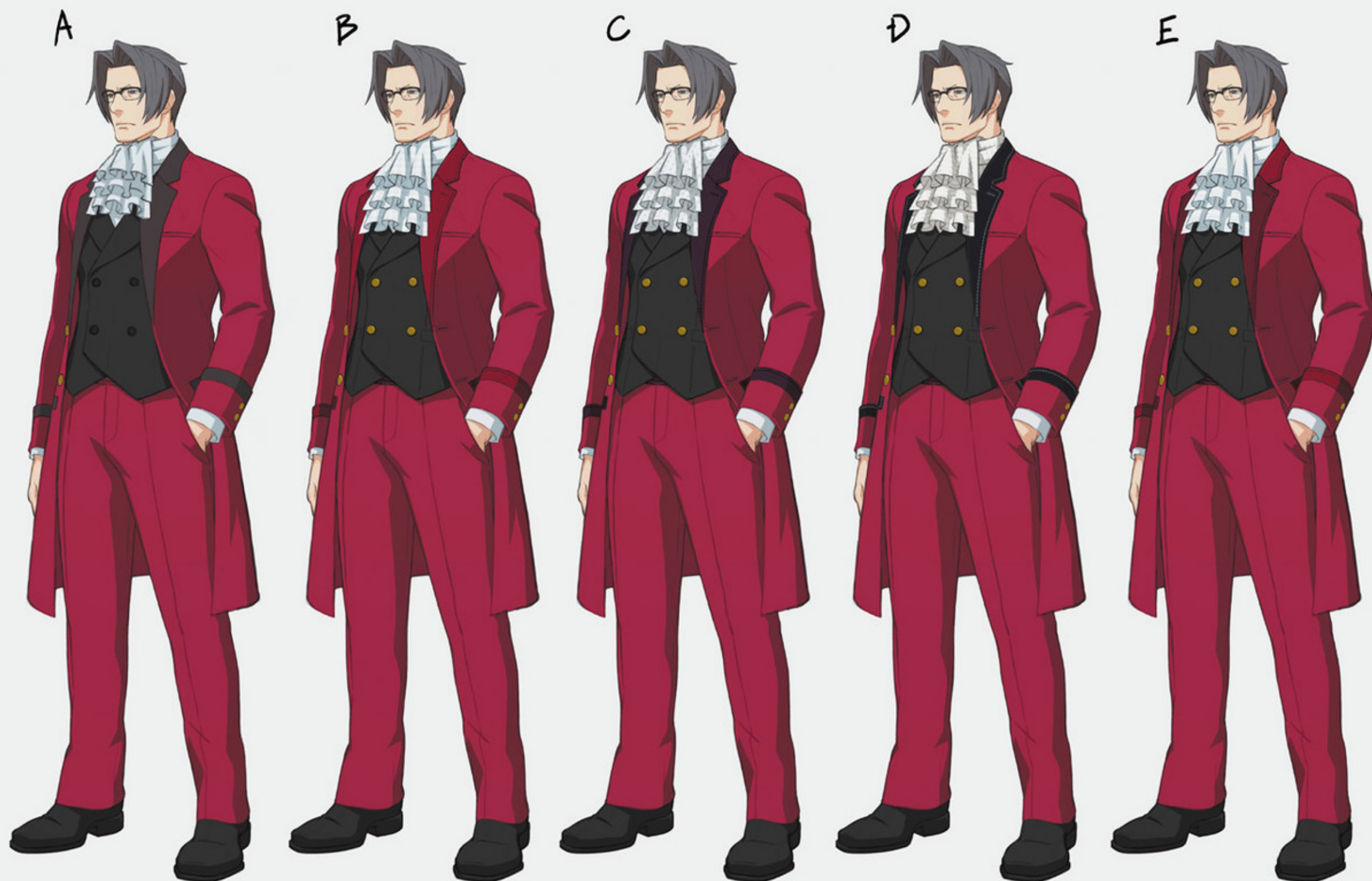
気持ち深くなった
眉間のヒビ

メガネ

ダブルの
ウエストコート

髪型、胸元の“ヒラヒラ”、スーツの３点が、リデザインの主眼。“ヒラヒラ”は御剣のトレードマークなので、デザインラフでも変更はあまり加えられなかったようだ。オールバックやヒゲなど、おもしろいデザイン案も残っている。

御剣デザイン案

御剣怜侍／デザインラフ③

・ひらひらのバランス・柄
・ジャケット襟バリエーション

A B C D E

御剣 怜侍　設定画

メガネをかけています

襟は上下で色が違うので注意

“ひらひら”は新デザインに合わせて
縦幅のバランスが変わっています

ベスト（ウエストコート）はダブルで
前合わせ（襟ぐり）の位置が少し低めです

ベルトはちらっと見えます

上着前ボタンは２つ

袖にはボタン２つ

メガネを外したとき

上着はフロックコートで
スリットは股下あたりまであります

御剣怜侍／設定画

亜内文武／デザインラフ

『逆転裁判4』までシリーズ皆勤賞だった亜内武文に代わり、本作では彼の弟である文武が新キャラクターとして登場。とはいえ、顔立ちや性格は兄にそっくりだ。兄は毎回大きく変わる髪型が特徴だったが、弟の髪型にもさまざまなデザインが考案された。

馬等島晋吾／デザインラフ①

馬等島 晋吾

ヘルメットのバイザーは開閉可

肩に警察のシンボル

対爆スーツの胸と背中には「POLICE」の文字

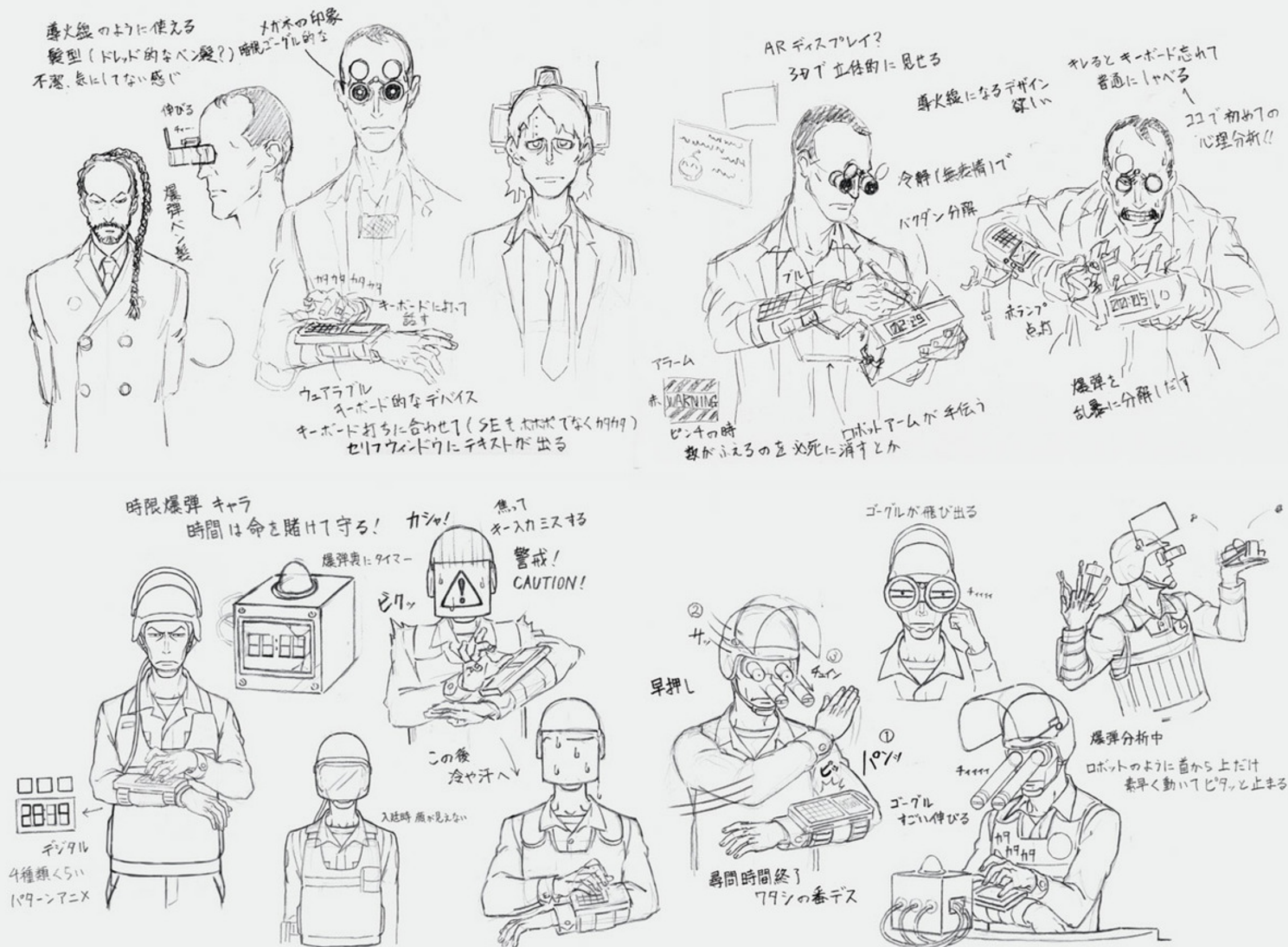
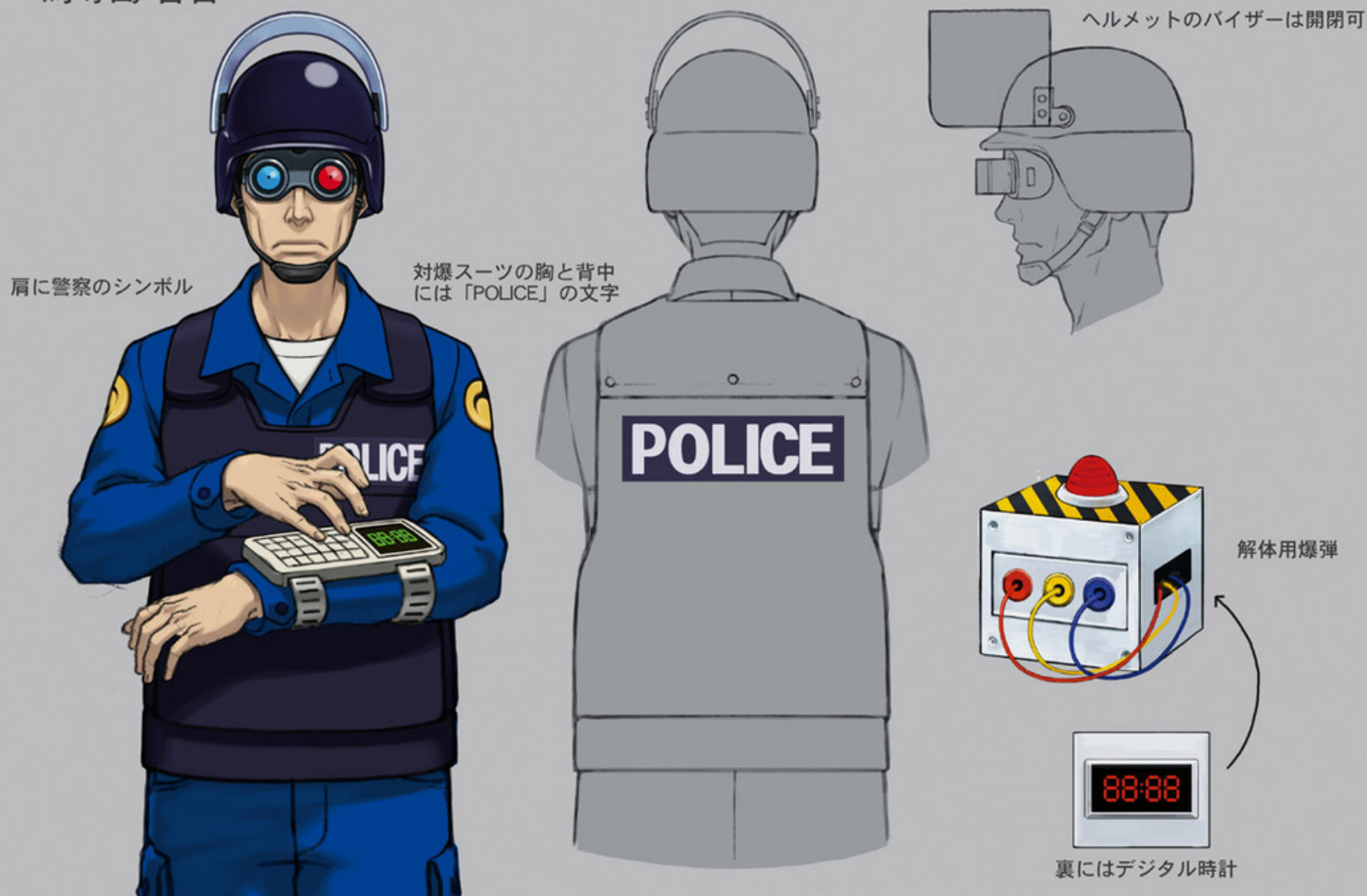
POLICE

解体用爆弾

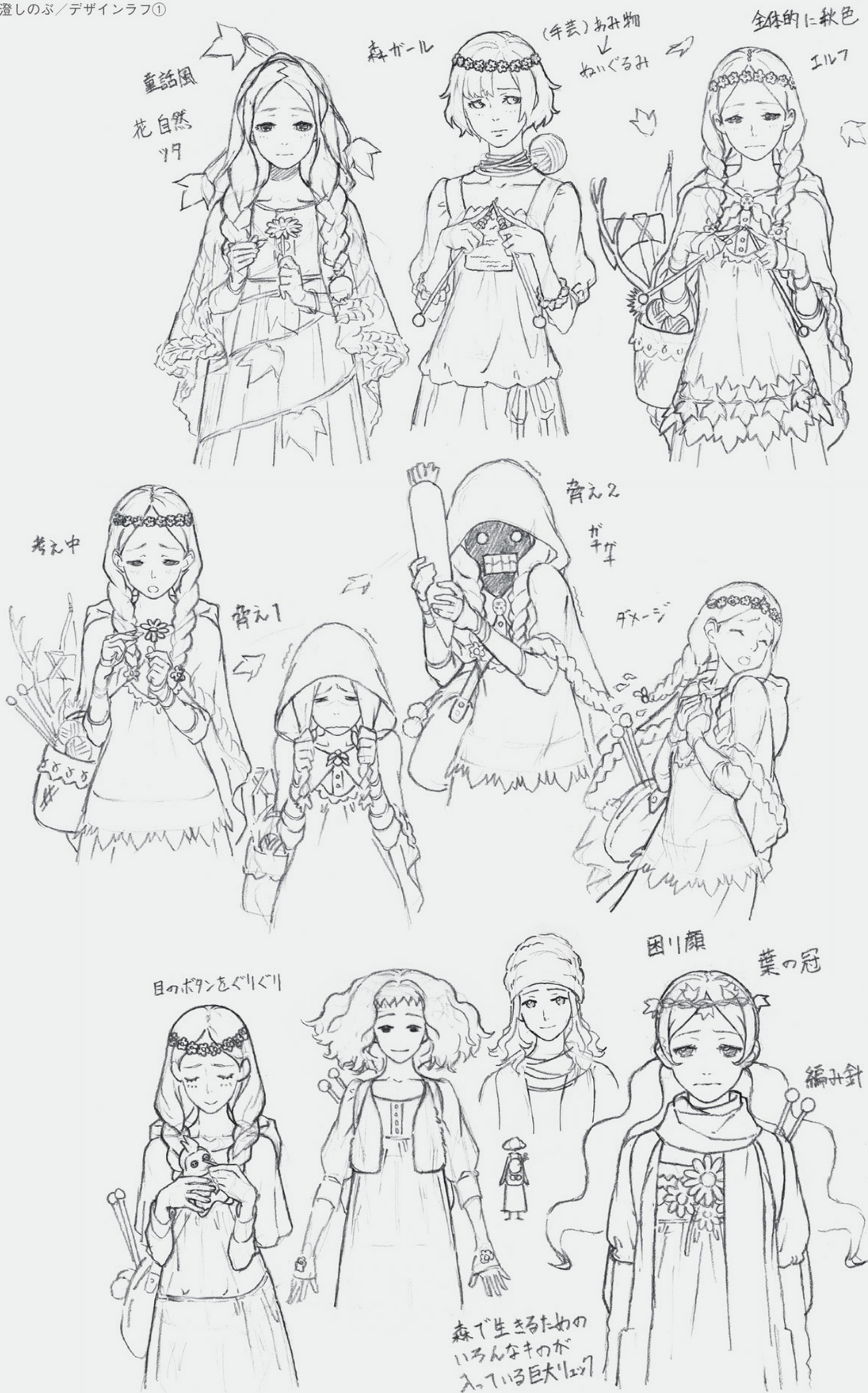
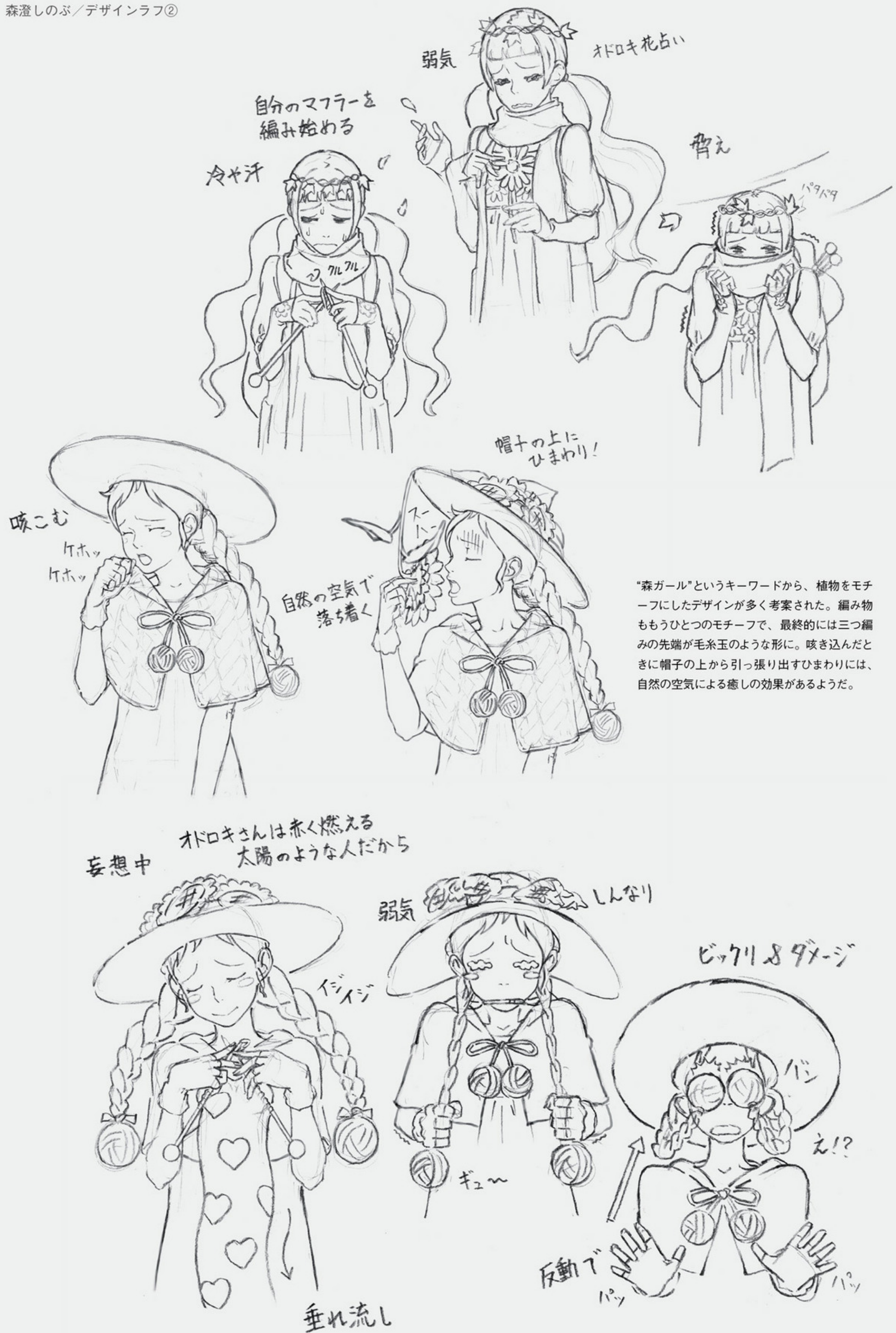
88:88

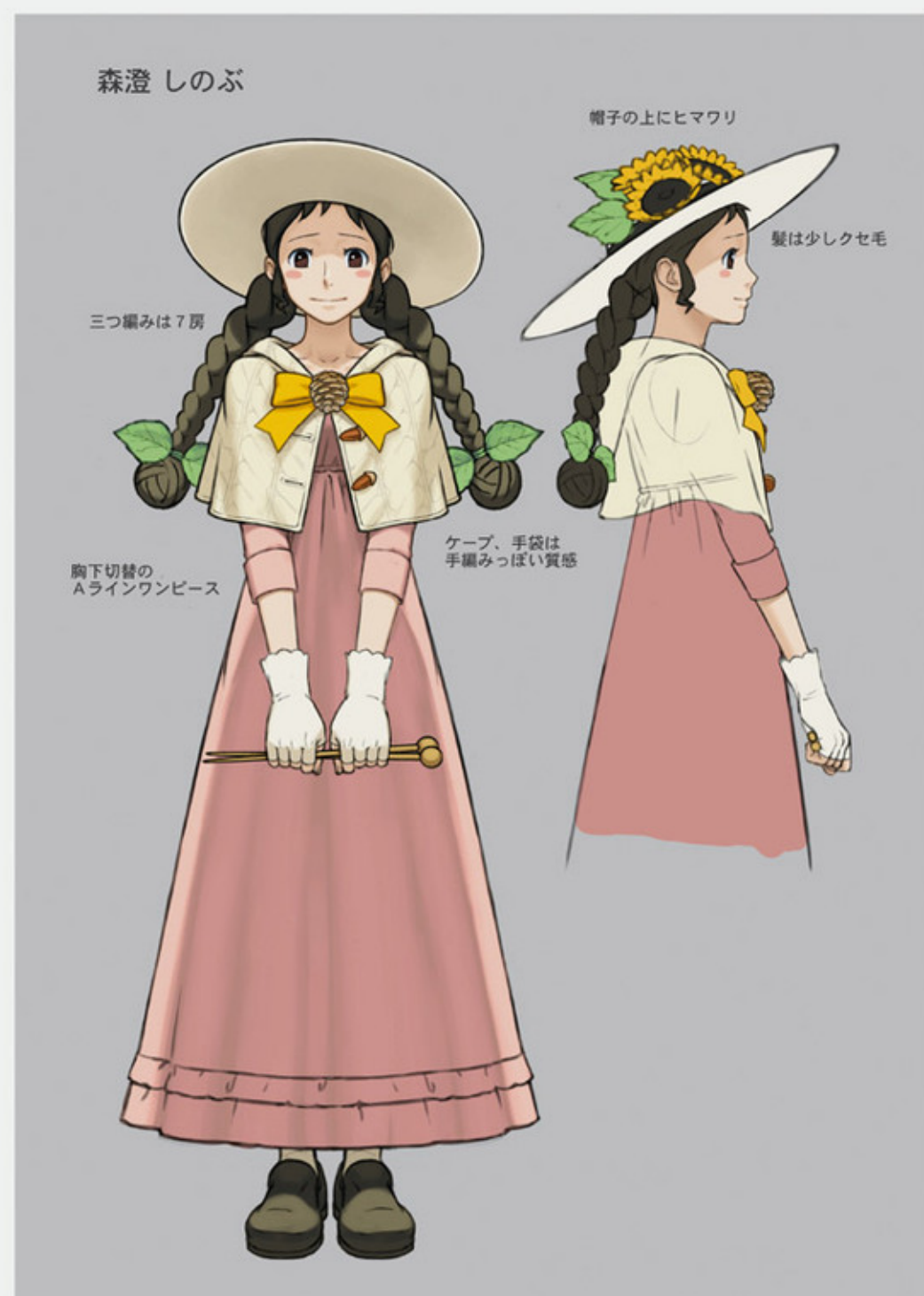
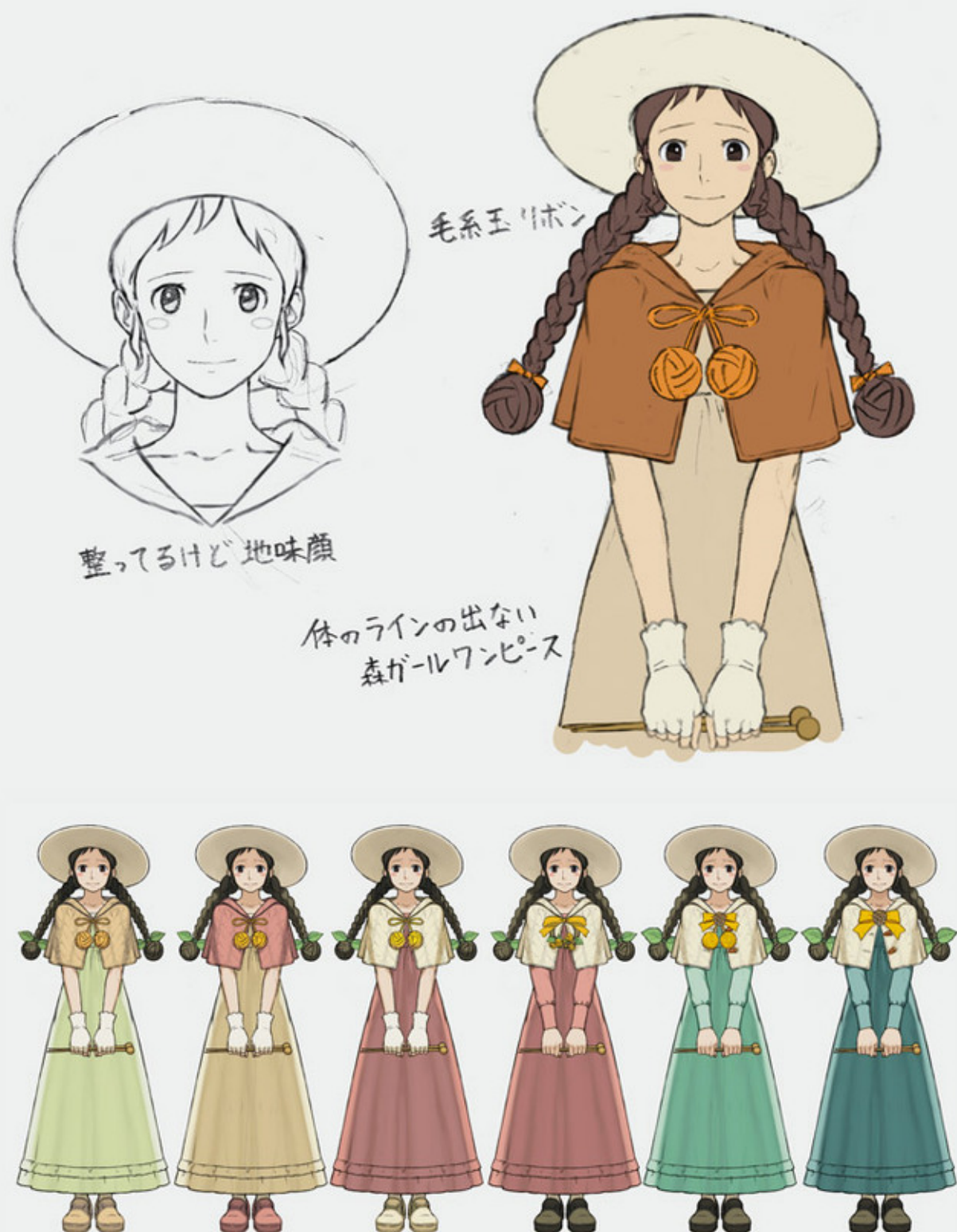
裏にはデジタル時計

馬等島晋吾／設定画

馬等島晋吾／デザインラフ②

初期の馬等島は白衣を着て、マッドサイエンティストのような風貌だったが、途中からヘルメットと制服というデザインに変化する。彼がいつも持っている爆弾も、厚みを大きく増して、より存在感があるものに。

森澄しのぶ／デザインラフ①

森澄しのぶ／デザインラフ②

"森ガール"というキーワードから、植物をモチーフにしたデザインが多く考案された。編み物ももうひとつのモチーフで、最終的には三つ編みの先端が毛糸玉のような形に。咳き込んだときに帽子の上から引っ張り出すひまわりには、自然の空気による癒しの効果があるようだ。

森澄しのぶ／デザインラフ③

森澄しのぶ／設定画

森澄しのぶ　ラミロア衣装VER.

ステージ衣装はクロークのような羽織りものと、中に着る白いドレスになります
袖はありませんが、普段は右腕のようにたたまれるためローブに見えます

右手首には友情の証（ブレスレット）を付けています

クローク表面の星座は、暗いところで光るようになっています
※裏面には星座はありません

森澄しのぶ／ラミロア衣装

天馬ゆめみ／デザインラフ①

額の絆創膏は
犯人に変貌しそうな記号
実はただドジで転ぶから

イーッ！
頬をつねる

襟がお札

ミコメイド

和風メイドのデザインが特徴的な天馬ゆめみ。明るく派手な雰囲気のデザイン案もあったが、極度の恐がりという設定から、への字口の少女に。髪に付けている飾りは、神様に供えられる幣(ぬさ)がモチーフになっている。

実は"おぼん"じゃなくて 対魔の鏡

鏡ごしでしか目を合わせて話せない

オドロキ＝鬼

怖いのが
泣くほど苦手

泣いて
目が腫れてる

ブツブツ
ブツブツ

ビビるとお札を貼ってくる

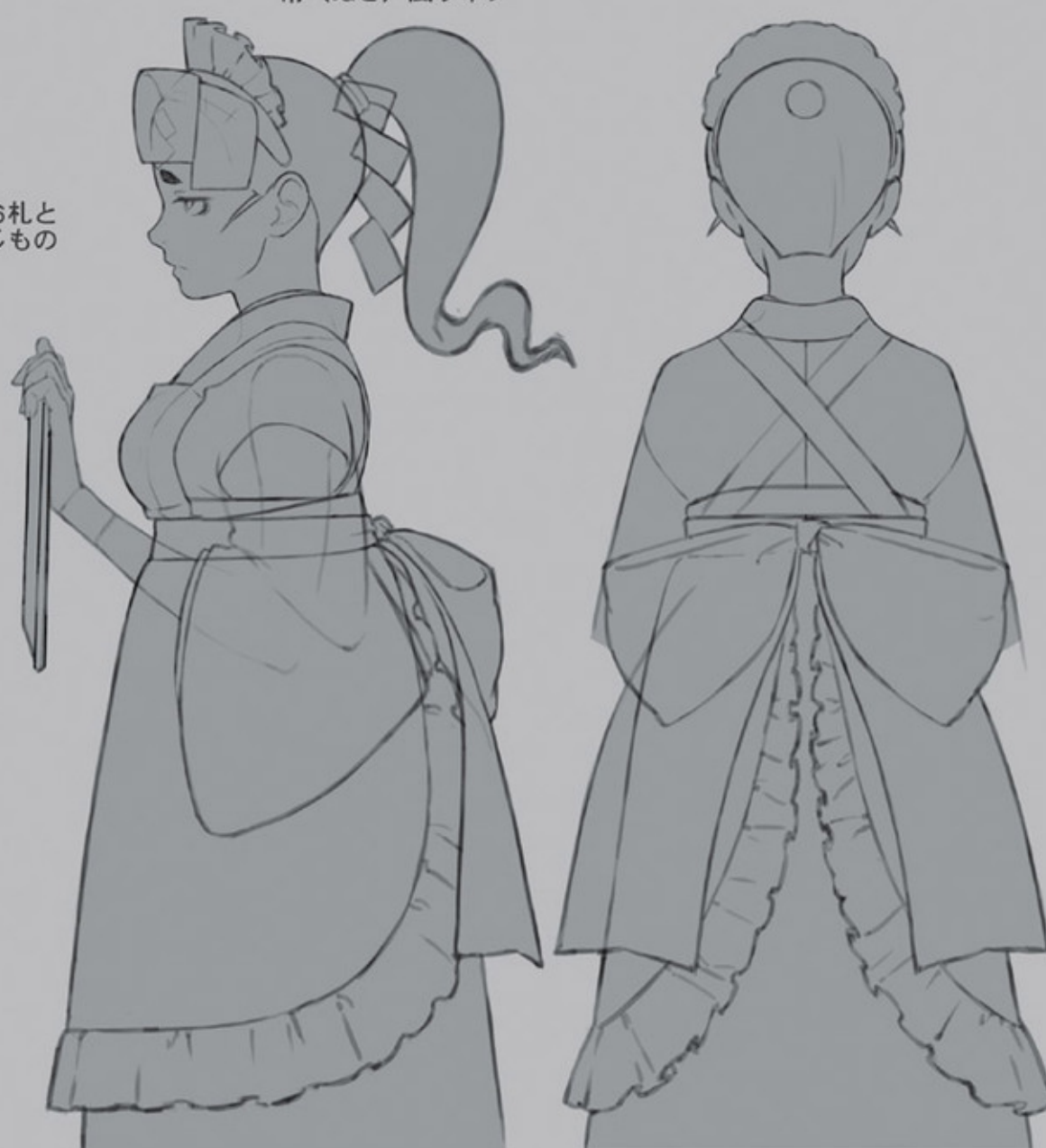
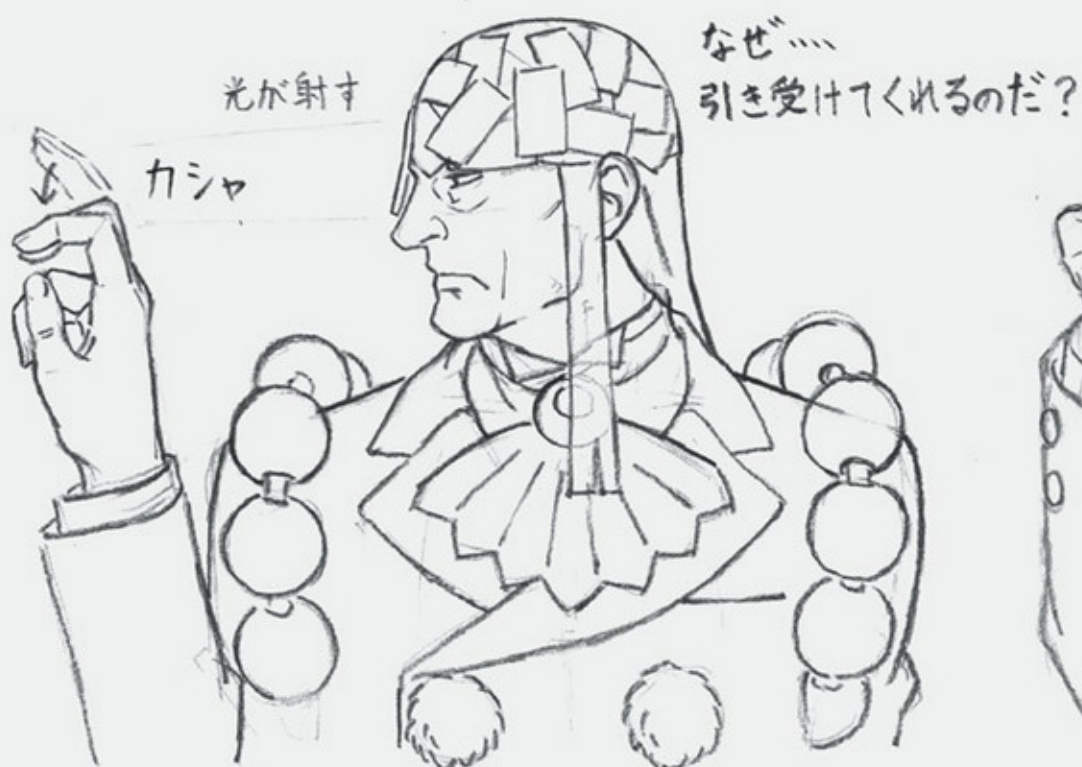
天馬ゆめみ／デザインラフ②

ゆめみと天馬出右衛門のオフダは、同じものだ。梵字のような文字は、“き”に見えるが、“狐”のオフダだからだろうか？ゆめみの父親である出右衛門のデザインは、天狗がモチーフ。

天馬ゆめみ／全身画

天馬ゆめみ／設定画

天馬出右衛門／デザインラフ①

天馬出右衛門／デザインラフ②

「天魔太郎」憑依状態！
額のお札が取れて、封印が
解かれるイメージ

途中から“天魔太郎”に憑依されるという設定が加わり、憑依状態のデザインも追加された。邪悪な妖怪を演じてはいるが、どこかユーモラスな表情である。

天馬 出右衛門

バストアップで表示されても
大柄な印象になるバランスで調整

額のお札はゆめみと同じ

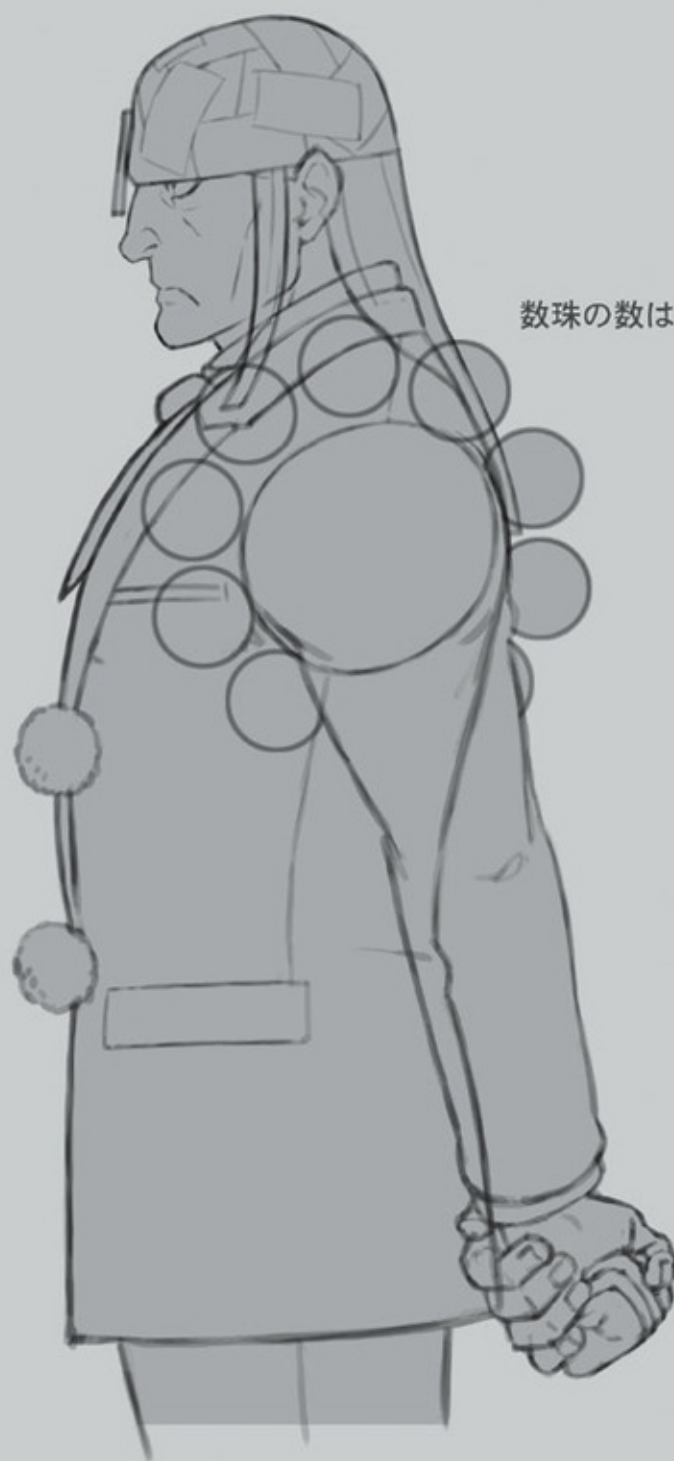
天魔太郎状態のとき
ネクタイが扇状に展開

頭のお札は包帯のように頭に沿わせる

数珠の数は１０コ

袖のボタンもモコモコ

天馬出右衛門／設定画

美葉院秀一／デザインラフ①

美葉院秀一は、表情に嫌味な性格がよく現れている。何と、女性のデザインも残っている。現在の美葉院のデザインは、美を追求する彼の姿勢を極限まで追求したものだろうか？

美葉院秀一／デザインラフ②

胸のコサージュを常にいじっている

グリーンカーネーション
香水の出るコサージュ

ちょっと失礼
交互に
「その件については！」
ピピピ
着信で光る

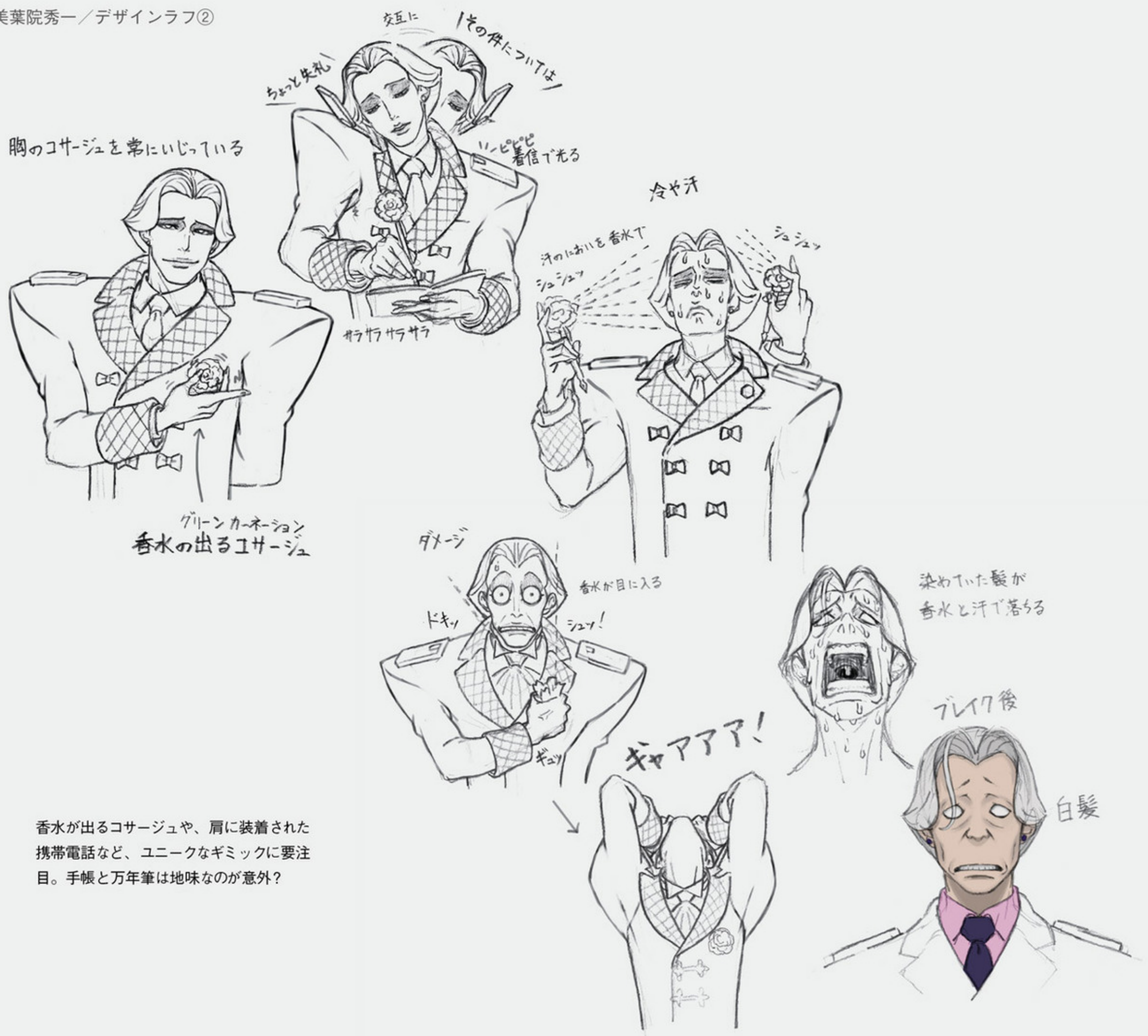
サラサラサラサラ

冷や汗
汗のにおいを香水で
シュシュッ
シュシュッ

ダメージ
ドキッ
香水が目に入る
シュッ！
ギュッ

染めていた髪が
香水と汗で落ちる

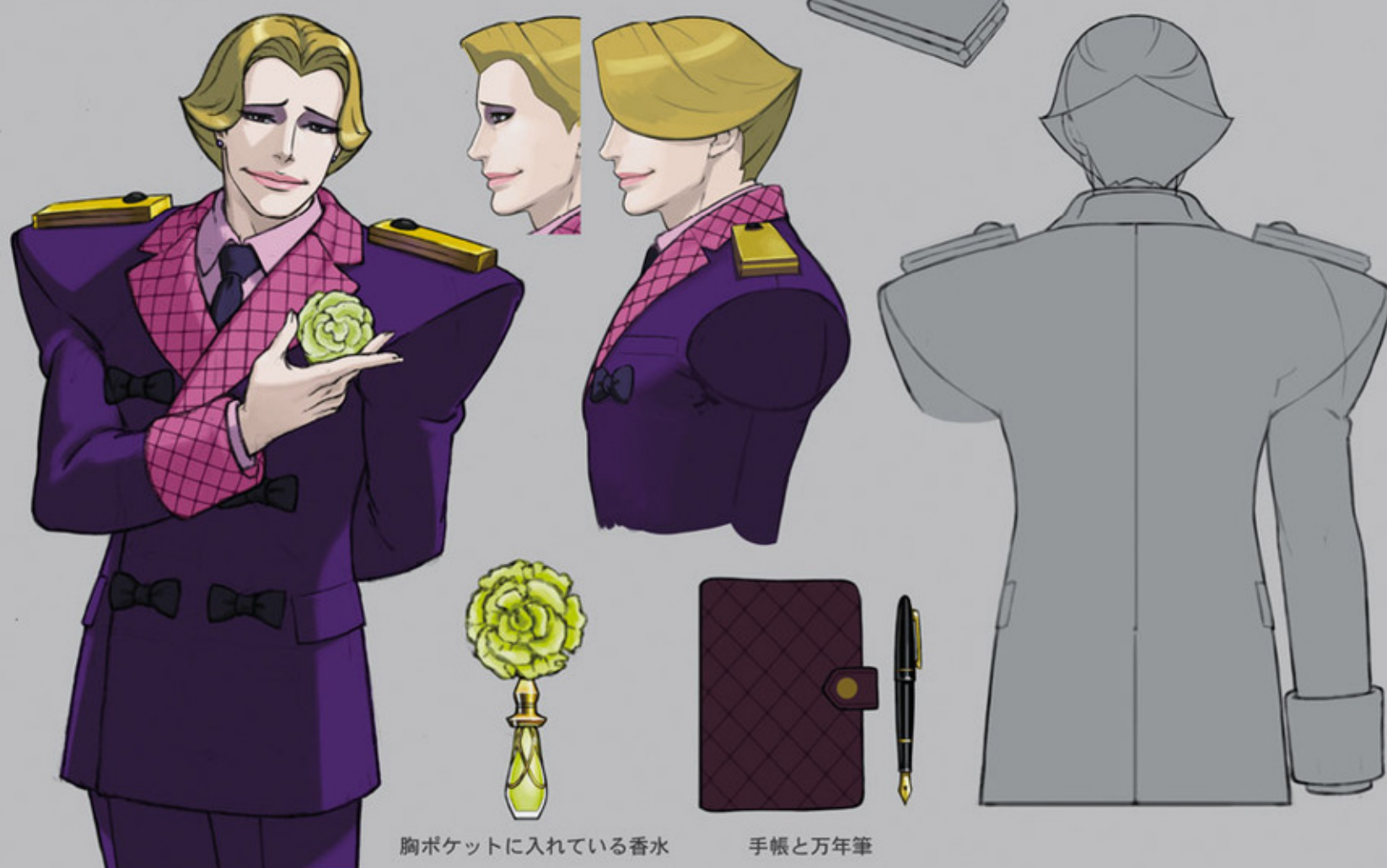
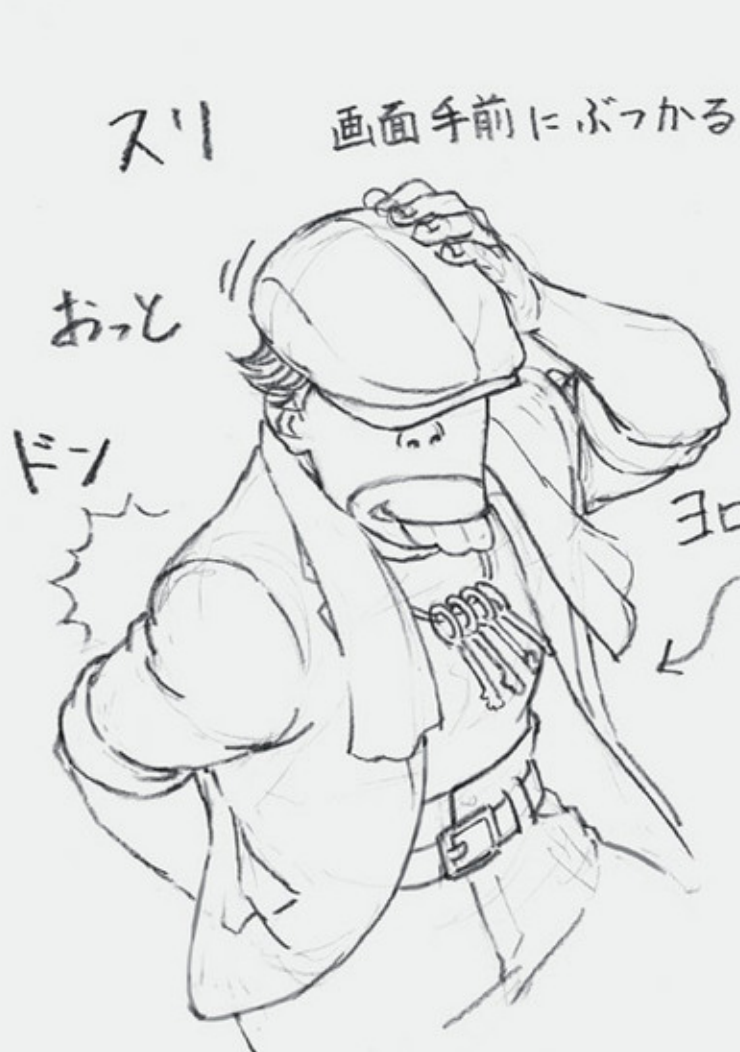
ギャアアア！

ブレイク後
白髪

香水が出るコサージュや、肩に装着された携帯電話など、ユニークなギミックに要注目。手帳と万年筆は地味なのが意外？

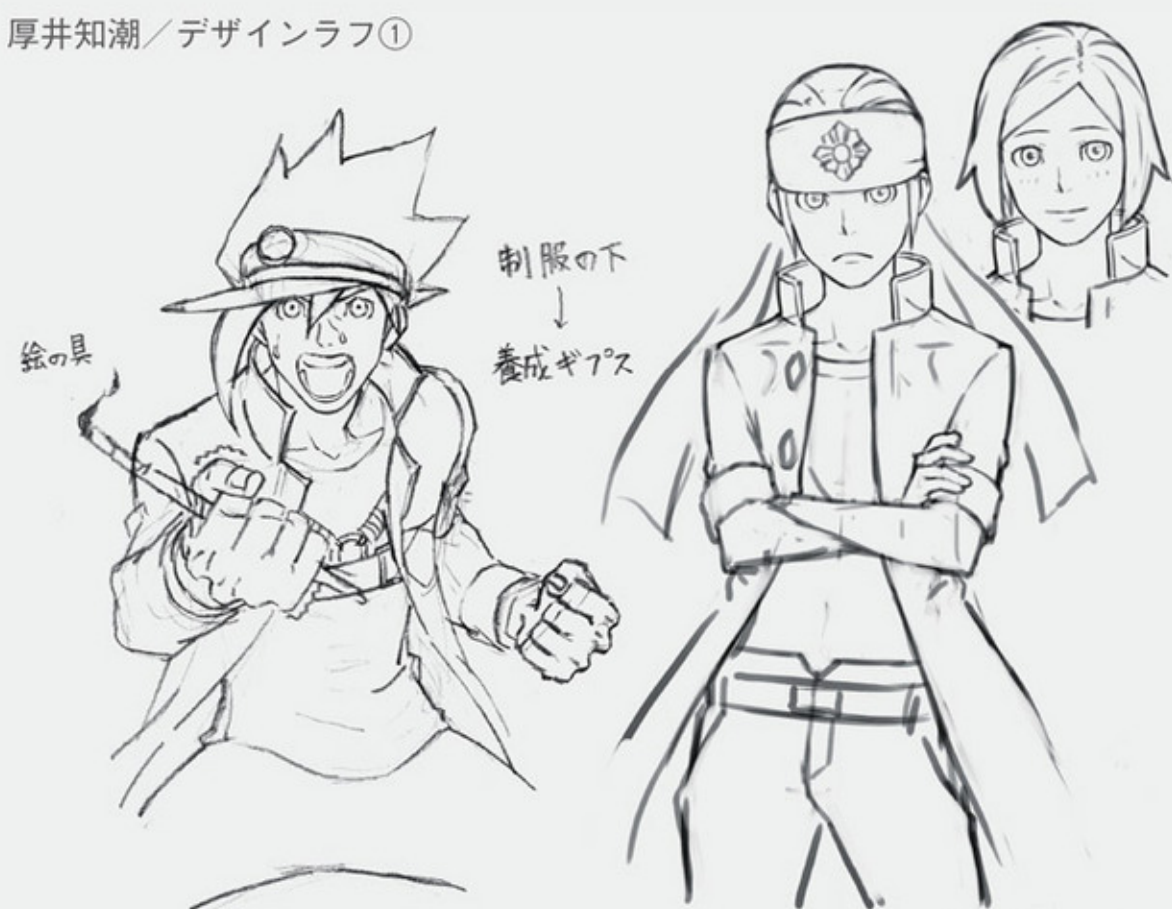
美葉院秀一／設定画

銭洗熊兵衛／デザインラフ①

スリの銭洗熊兵衛は、いかにもダメなおじさんといったデザインが特徴。レトロな雰囲気も一貫している。

銭洗熊兵衛／デザインラフ②

途中から、出っ歯で泥棒風のヒゲを生やしたデザインに。このころに考案された動作は、現在の熊兵衛に受け継がれている。最終的に出っ歯やヒゲはなくなり、タヌキのような目の愛嬌あるデザインに変更された。

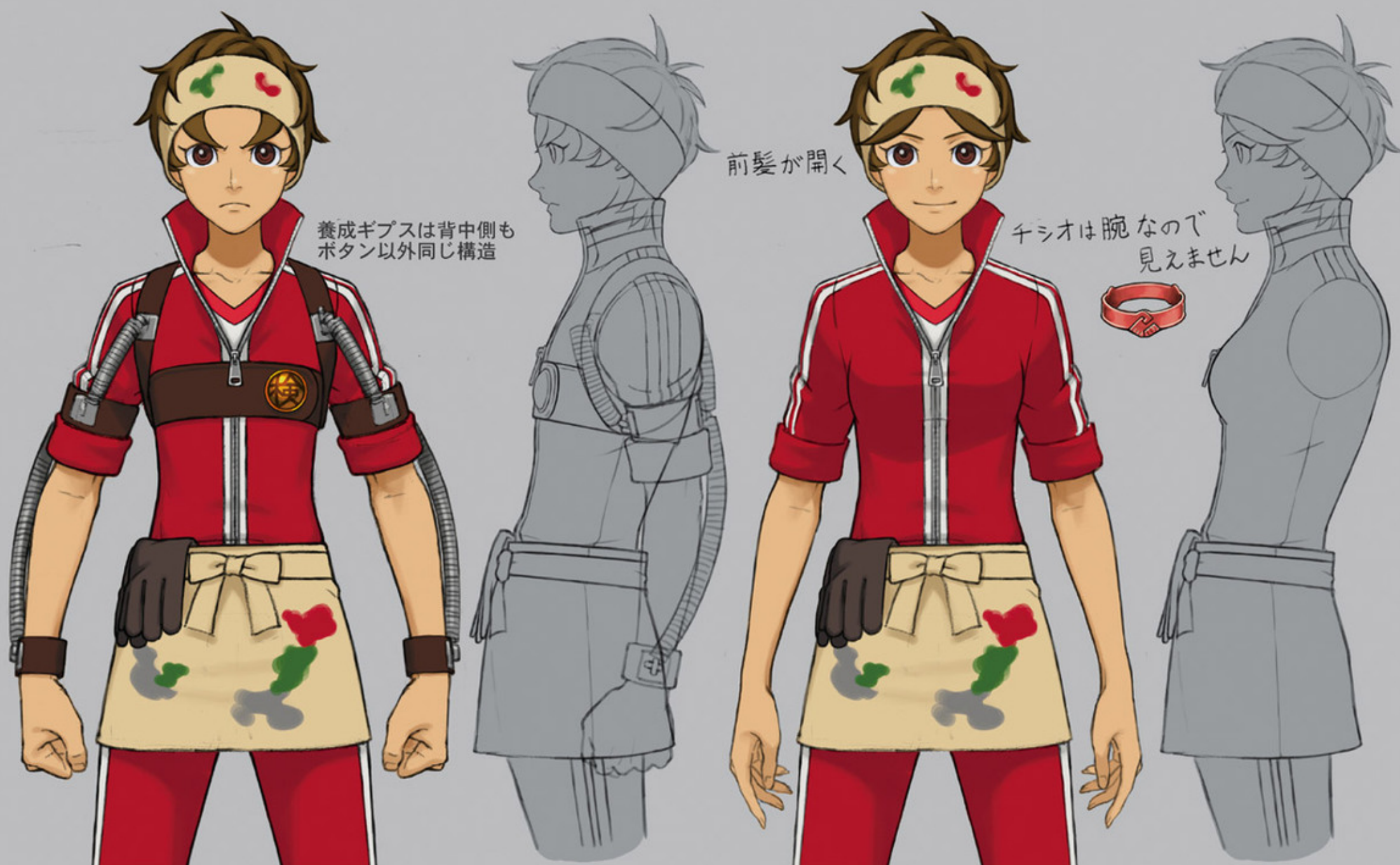
ほっかむり（焦るモーション時）

厚井知潮／デザインラフ①

厚井知潮がいつも付けている養成ギプスは、ボディーラインを隠して、女性であることを気付かせないようにする役目も持っている。見た目は体育会系だが芸術家というギャップが印象的なキャラクターだが、美術部寄りのデザインも途中で考案されたのが興味深い。

厚井知潮／デザインラフ②
女だとカミングアウト
自らギプスを脱ぐ
メガネで前髪変化
美術部らしさ
芸術家肌
ポジティブな変人
エプロンなしの
ただのジャージが
良いカモ
スッ
ガシャ
ガシャ
冷や汗
メチャ汗かく
バレバレ
いいい知らない。
ゼンゼン。
ダラ
ダラ
シャッ
うっとり
通常待機から
常に汗かきまくり
訴える
ろくろ回し

厚井知潮／デザインラフ③

厚井 知潮

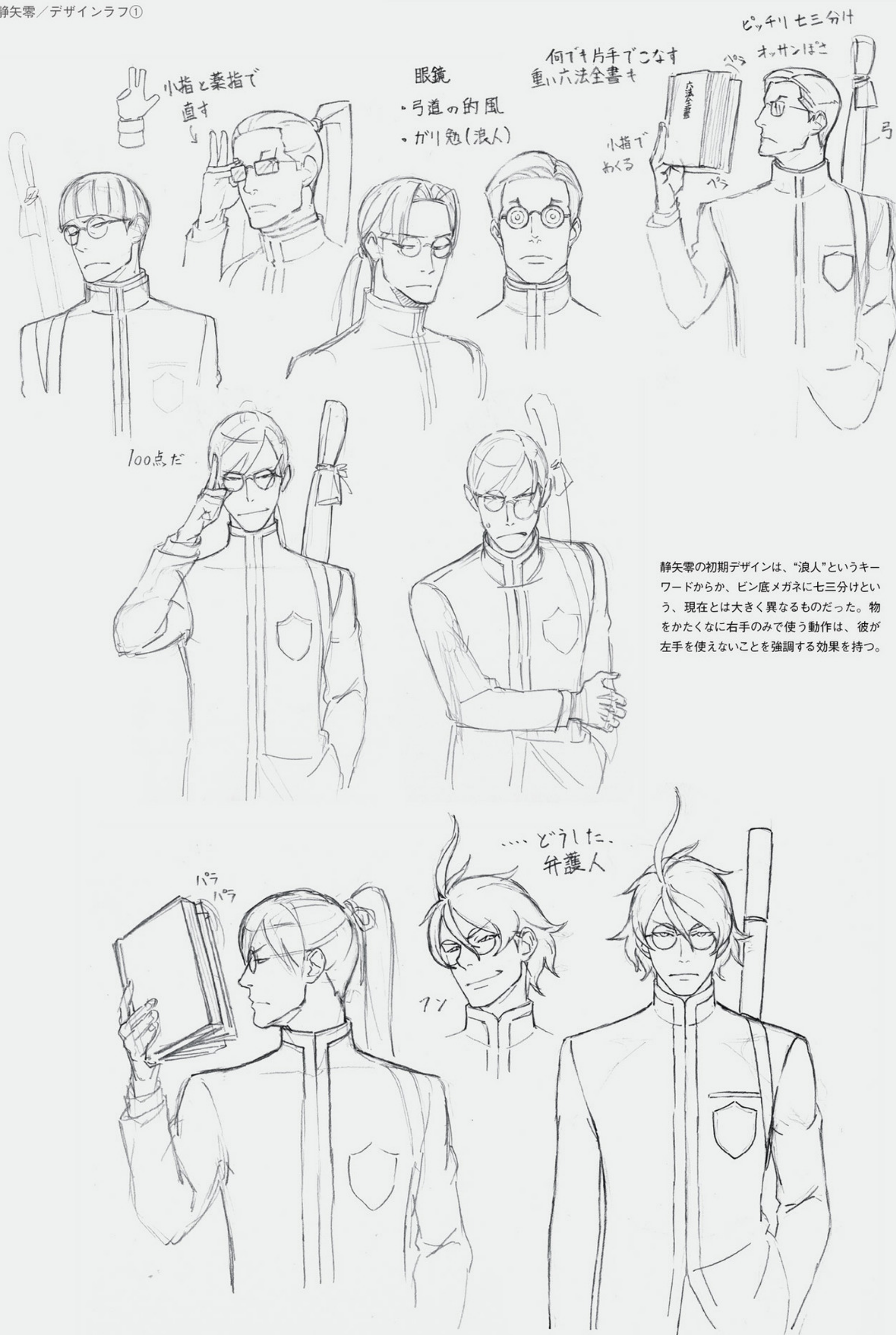
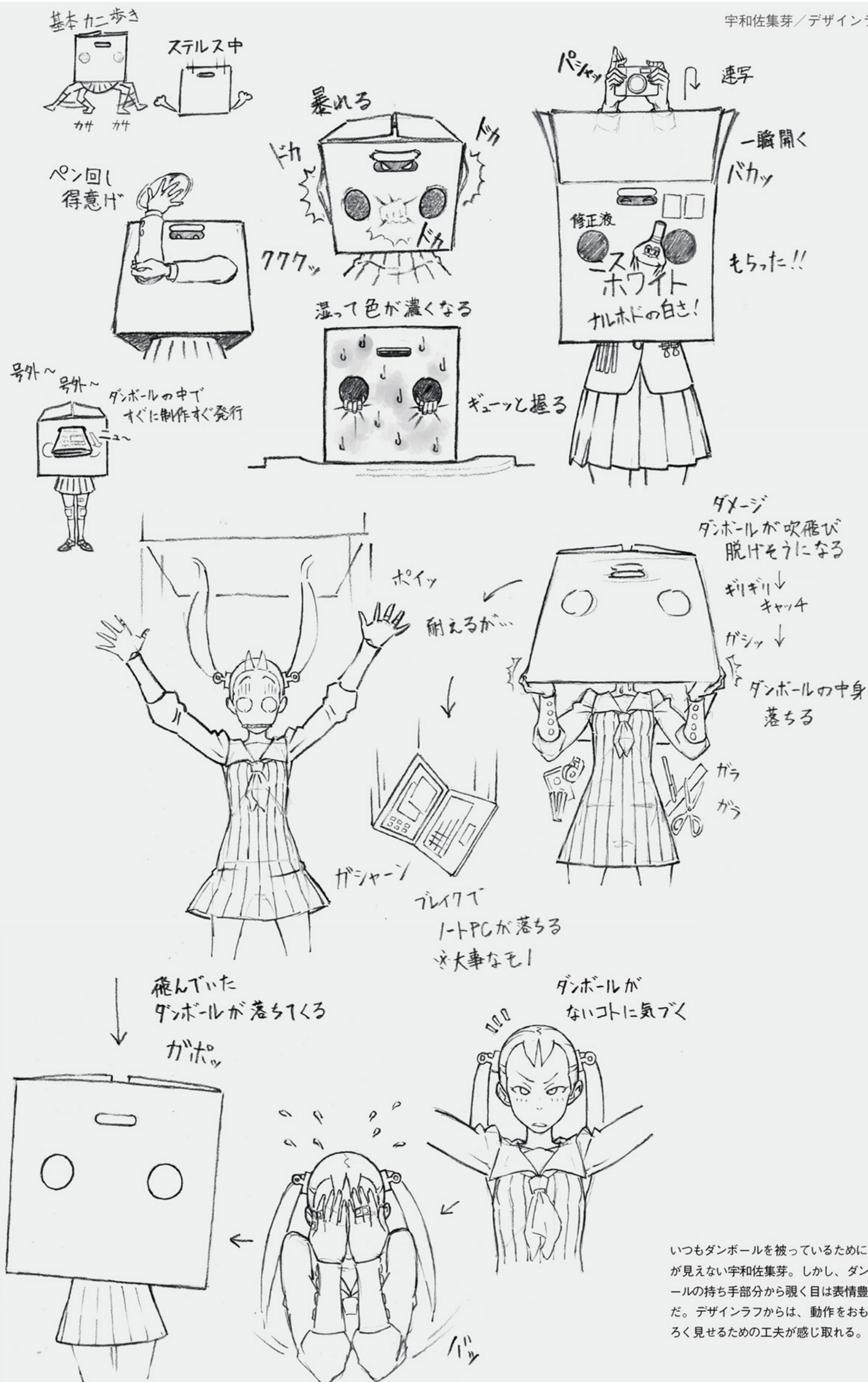
養成ギプスが取れるので、体、腕は養成ギプスなしパーツを用意してください
※できるだけ同じモーションを使用できるようお願いします

養成ギプスは背中側も
ボタン以外同じ構造

前髪が開く

チシオは腕なので
見えません

腰エプロンに陶芸用革手袋

厚井知潮／設定画

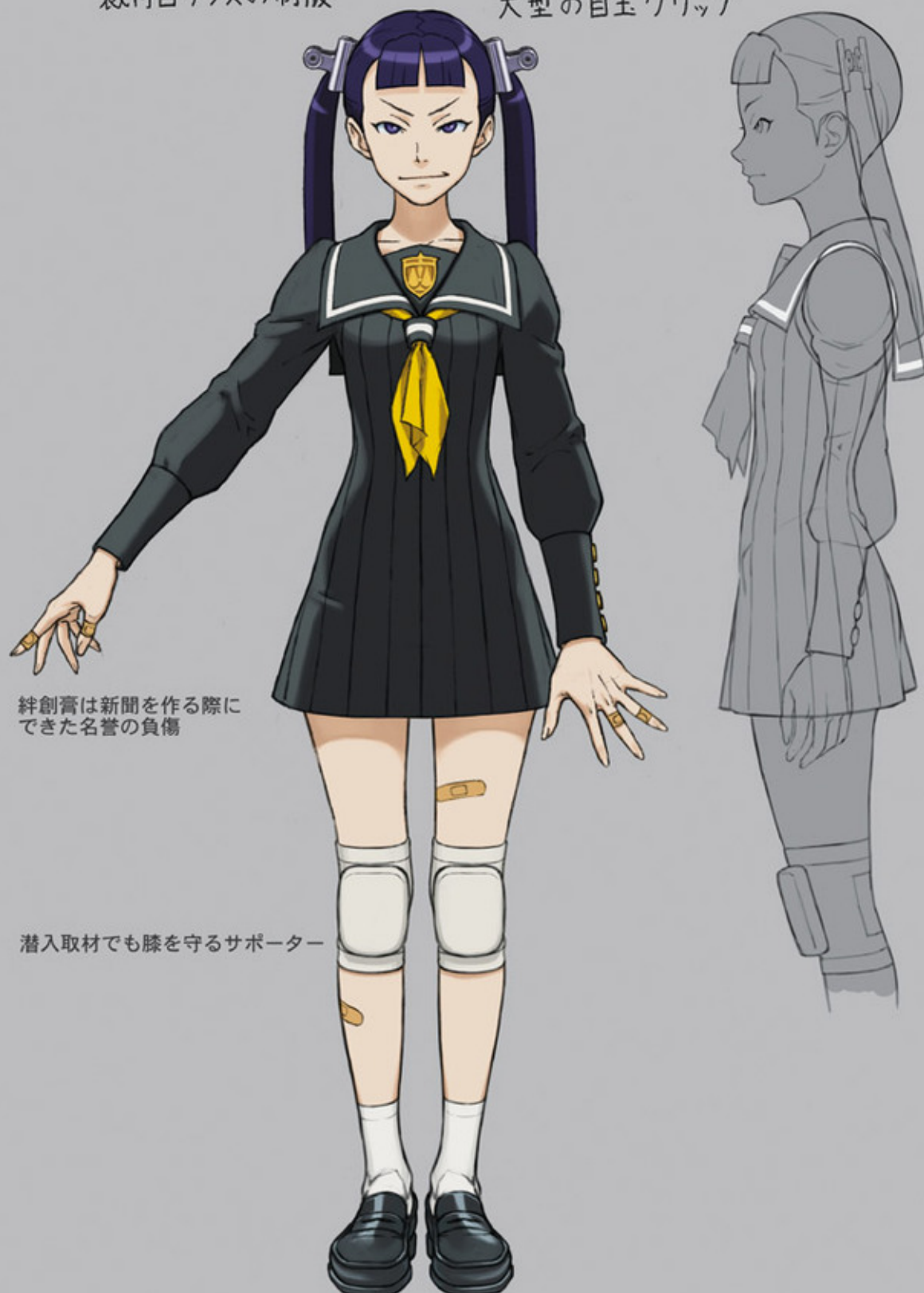
静矢零／デザインラフ①

静矢零の初期デザインは、"浪人"というキーワードからか、ビン底メガネに七三分けという、現在とは大きく異なるものだった。物をかたくなに右手のみで使う動作は、彼が左手を使えないことを強調する効果を持つ。

静矢雫／デザインラフ②

矢番え
ギリギリ
左手は意地でも
使わない
フン

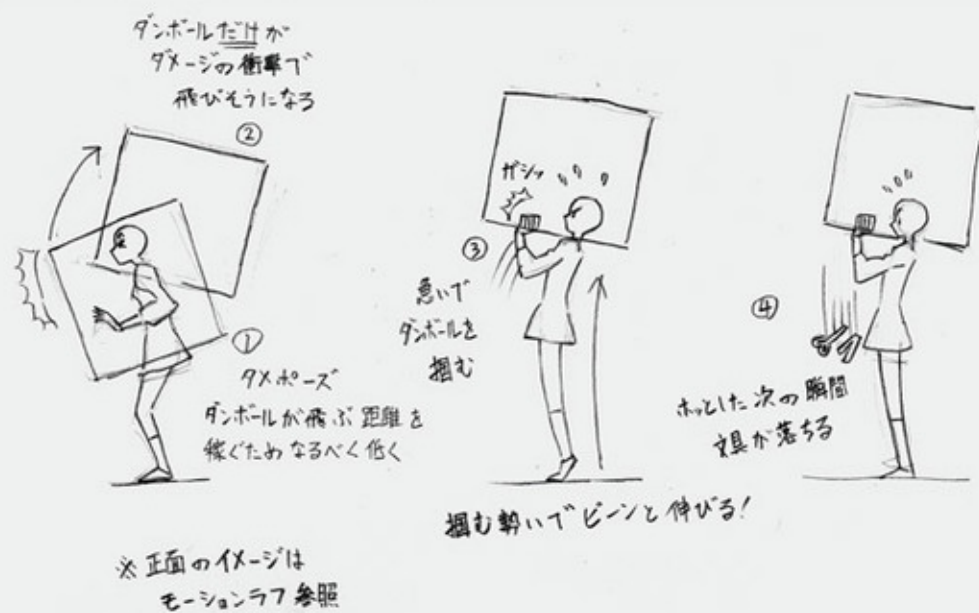
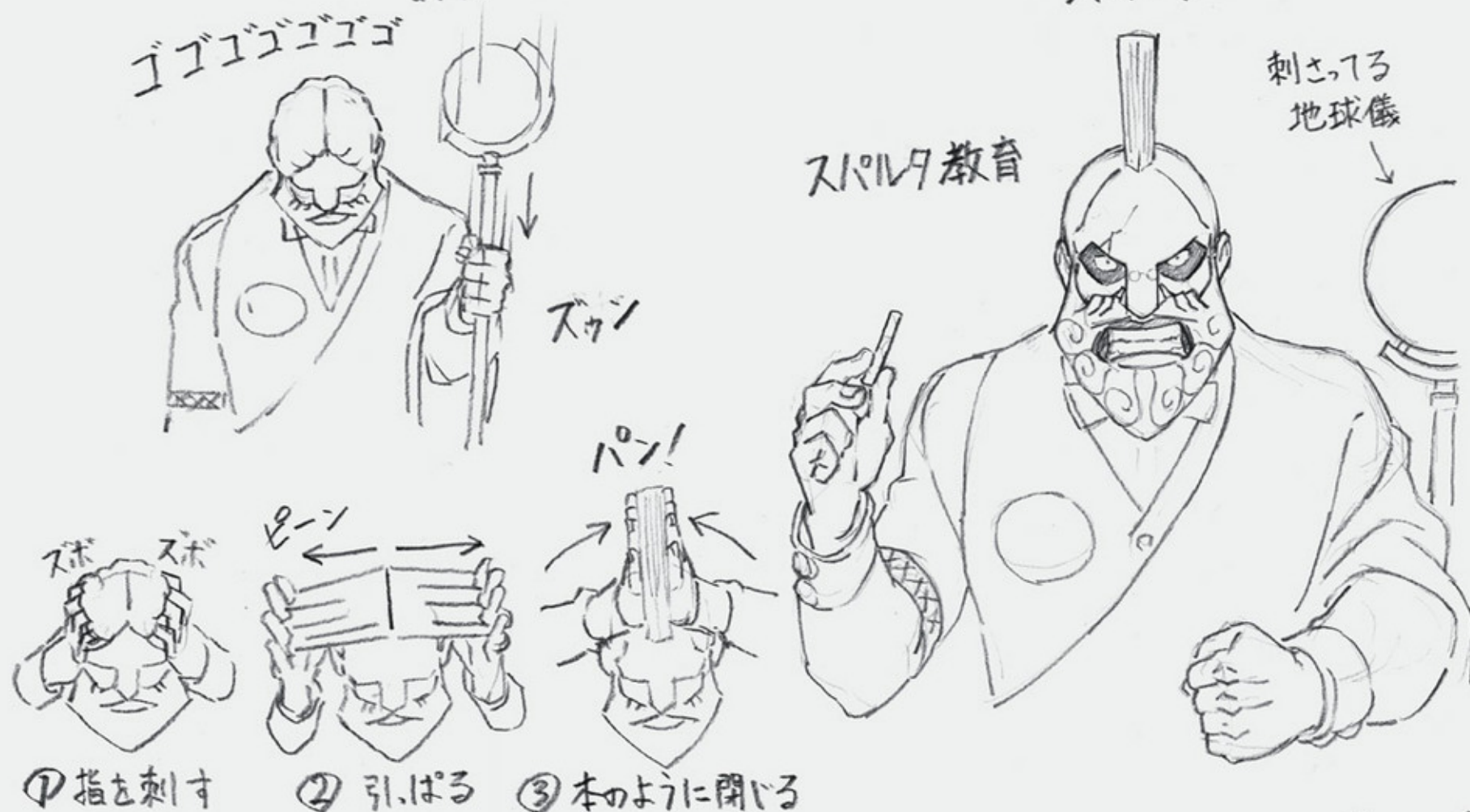
② 弓が倒れる
顔に当たる
メリ
①
ダメージで
のけぞる
パッ
ぐはぁ
ダメージ

ヤぶれかぶれ
なりふり構わない
左手も使う
ミシミシ

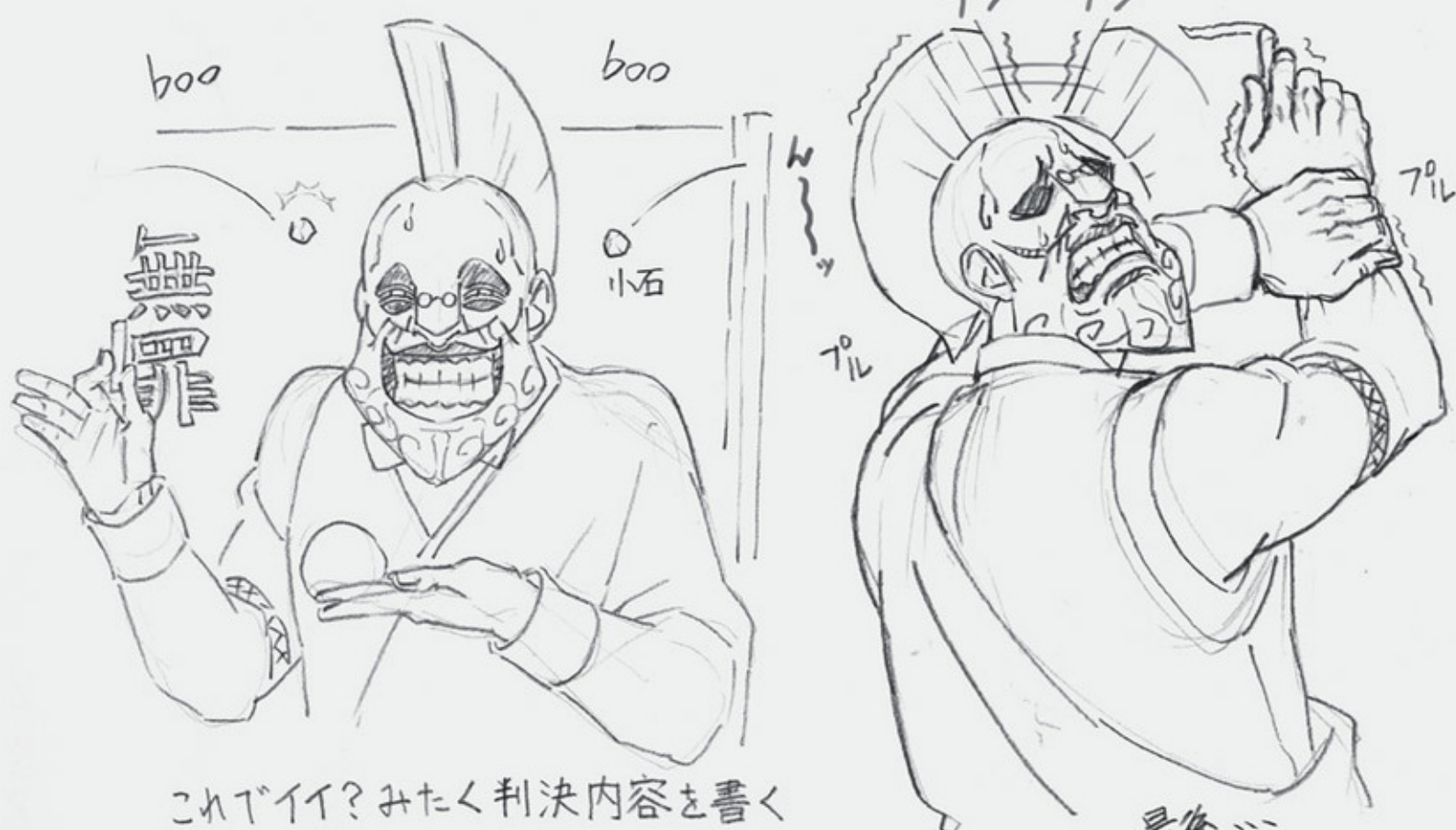
静矢雫／設定画

いつもダンボールを被っているために顔が見えない宇和佐集芽。しかし、ダンボールの持ち手部分から覗く目は表情豊かだ。デザインラフからは、動作をおもしろく見せるための工夫が感じ取れる。

宇和佐集芽／設定画①

宇和佐集芽／設定画②

宇和佐集芽／デザインラフ②

ゲーム内で集芽の素顔を見られるシーンは、非常に少ない。ダンボールを被っていない集芽はシンプルなデザインだが、意外にも美少女だったりする。

一路真二／デザインラフ①

一路真二のデザインは、石膏の彫刻がモチーフ。巨体という設定は、初期からあったようだ。衣装も古代ローマのような雰囲気でまとめられている。蛇を肩に掛けた、驚きのデザイン案も残っている。

一路真二／デザインラフ②

怒ると豹変するという設定が特徴的な一路。豹変後のテーマは"スパルタ"で、ローマの兜を連想させるような髪型になる。

点検 始める

はあああああああああ

すごいタメ息

どうせオレなんか
宇宙的に考えたら
スペースデブリ以下だよ

スポッ

パラシュートが開いて
後方へ飛ぶ

バシュー

空気がぬけたと思っている

ピク
ピク

もう終りだ〜

シュー

点灯

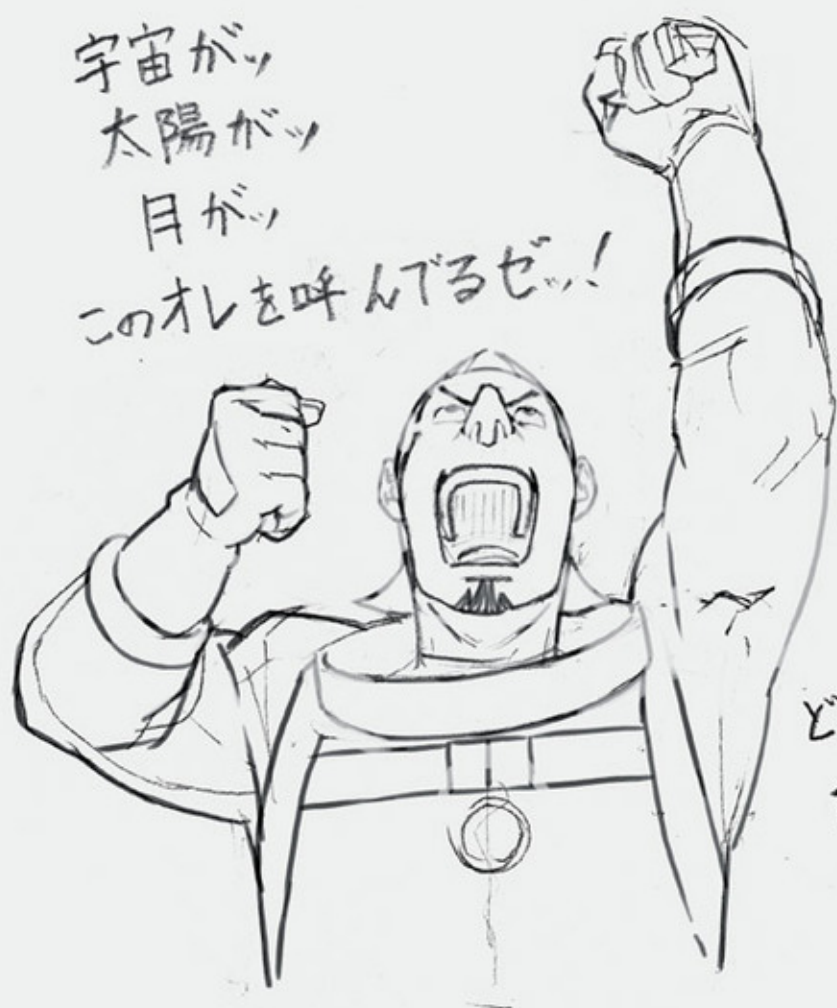
星成太陽のデザインラフは、ほぼ実際のゲームと同じ内容。ヘルメットを被っているデザインもあったようだが、ロケットのような特徴的な髪型を見せるためか、最終的にヘルメットはなくなり、宇宙服のヘルメットを抱え持つことに。

リフトオフッ!!

(SE付)

ドオオオオオオオオオン

クチで言う

宇宙がッ
太陽がッ
月がッ
このオレを呼んでるぜッ!

宇宙行きたさに
平泳ぎ

どんどん
加速して
ちょっと浮く

星成太陽／デザインラフ②

一緒に飛ぼうぜ！
クイ
男が憧れる男
7年前
挫折知らず

星成 太陽

酸素が通るパイプ

ハーネス・リュックは
ディティールをお願いします

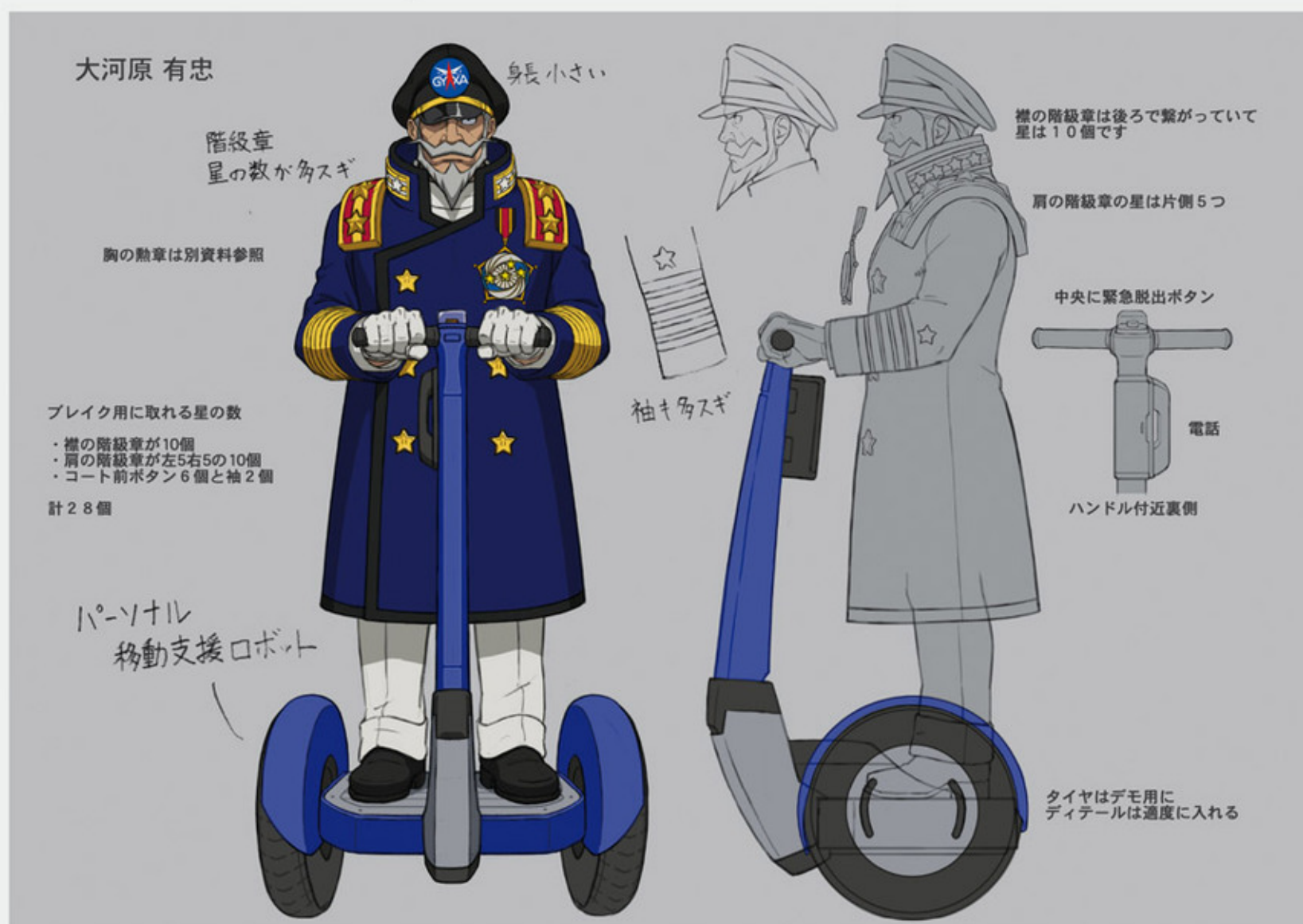
ヘルメットは抱えるだけでなく
かぶることになりました

GYXA

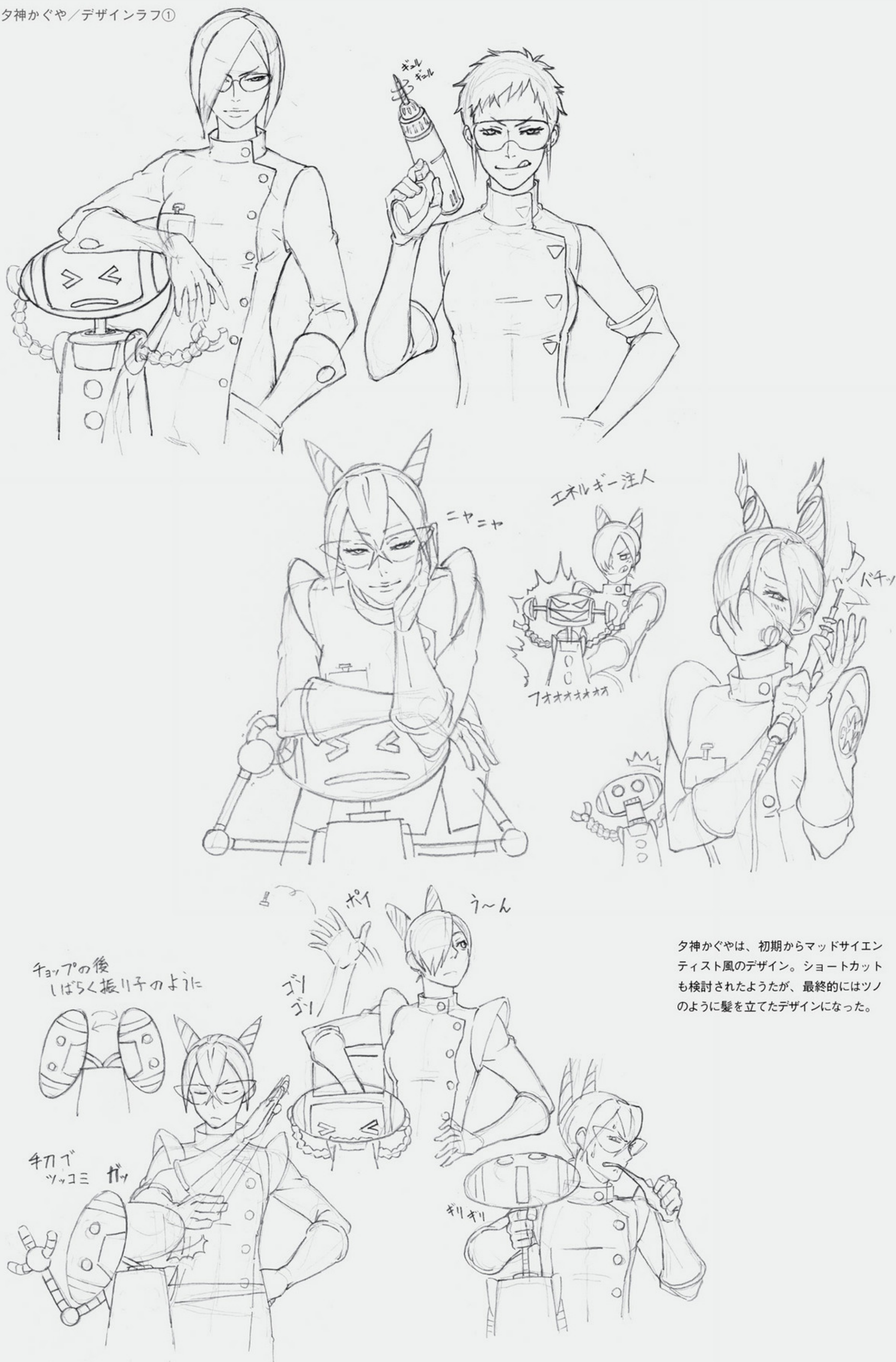
宇宙センター「GYXA」デザイン

星成太陽／設定画

宇宙センターの館長ということで、大河原有忠は威厳を感じさせる風貌でデザインされている。この風格に似合わず、電話では案外たいしたことがないことを話しているというギャップも見どころだ。

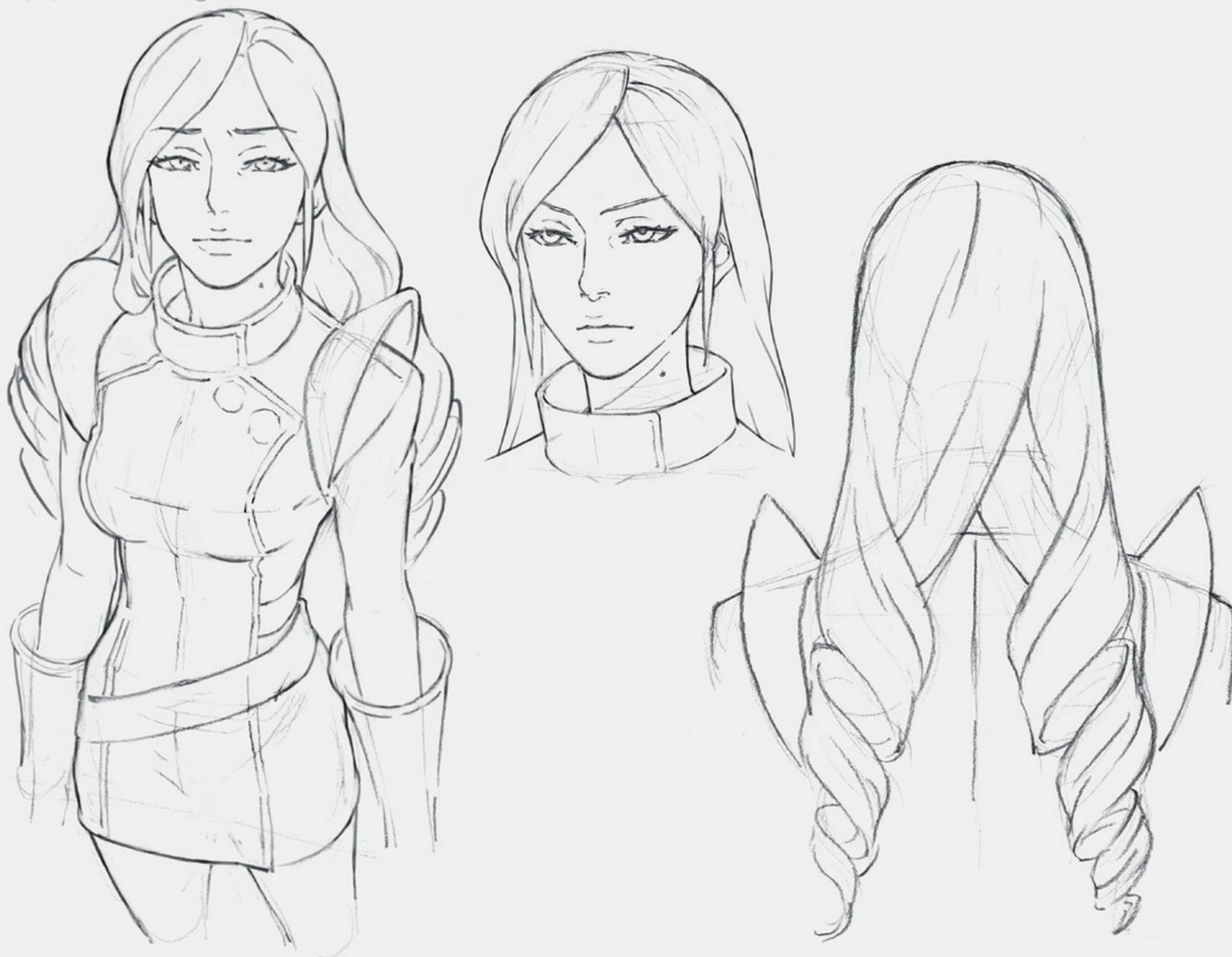
大河原有忠／デザインラフ②

大河原は多くの階級章を服に付けている。この階級章は、ブレイク時にどんどんはじけ飛んで、最後にはなくなってしまう。ゲームをプレイしているときに気がつかなかった場合は、ぜひもう一度プレイして見てほしい。

大河原有忠／設定画

夕神かぐや／デザインラフ①

夕神かぐやは、初期からマッドサイエンティスト風のデザイン。ショートカットも検討されたようだが、最終的にはツノのように髪を立てたデザインになった。

夕神かぐや／デザインラフ②

夕神 かぐや

実験用ゴーグルは顔に沿って
髪の上を湾曲して着いています

髪留めは
マイナスボルト風

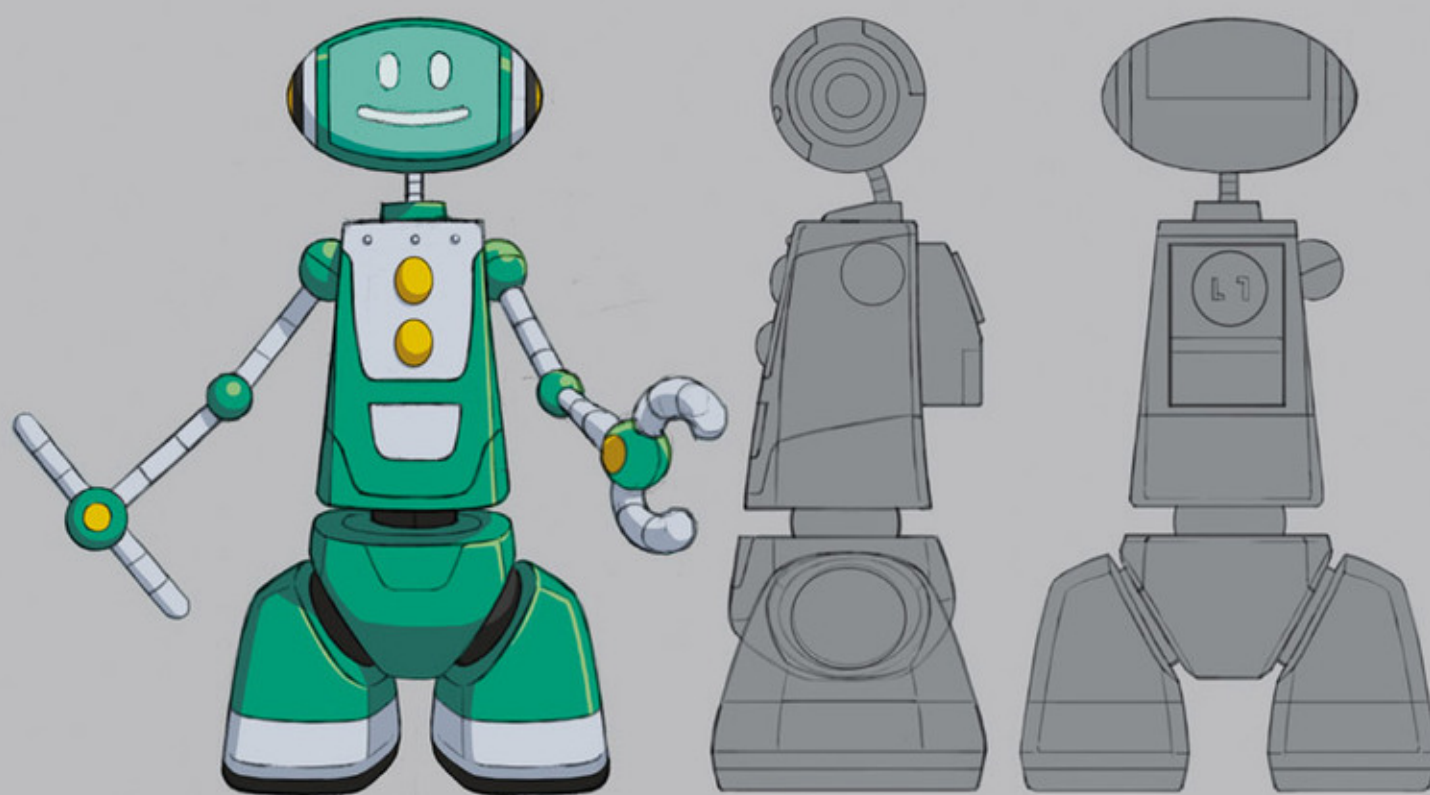
服のボタンは正面から見たとき、
形が歪まないようにして下さい

銃型のエネルギー注入機

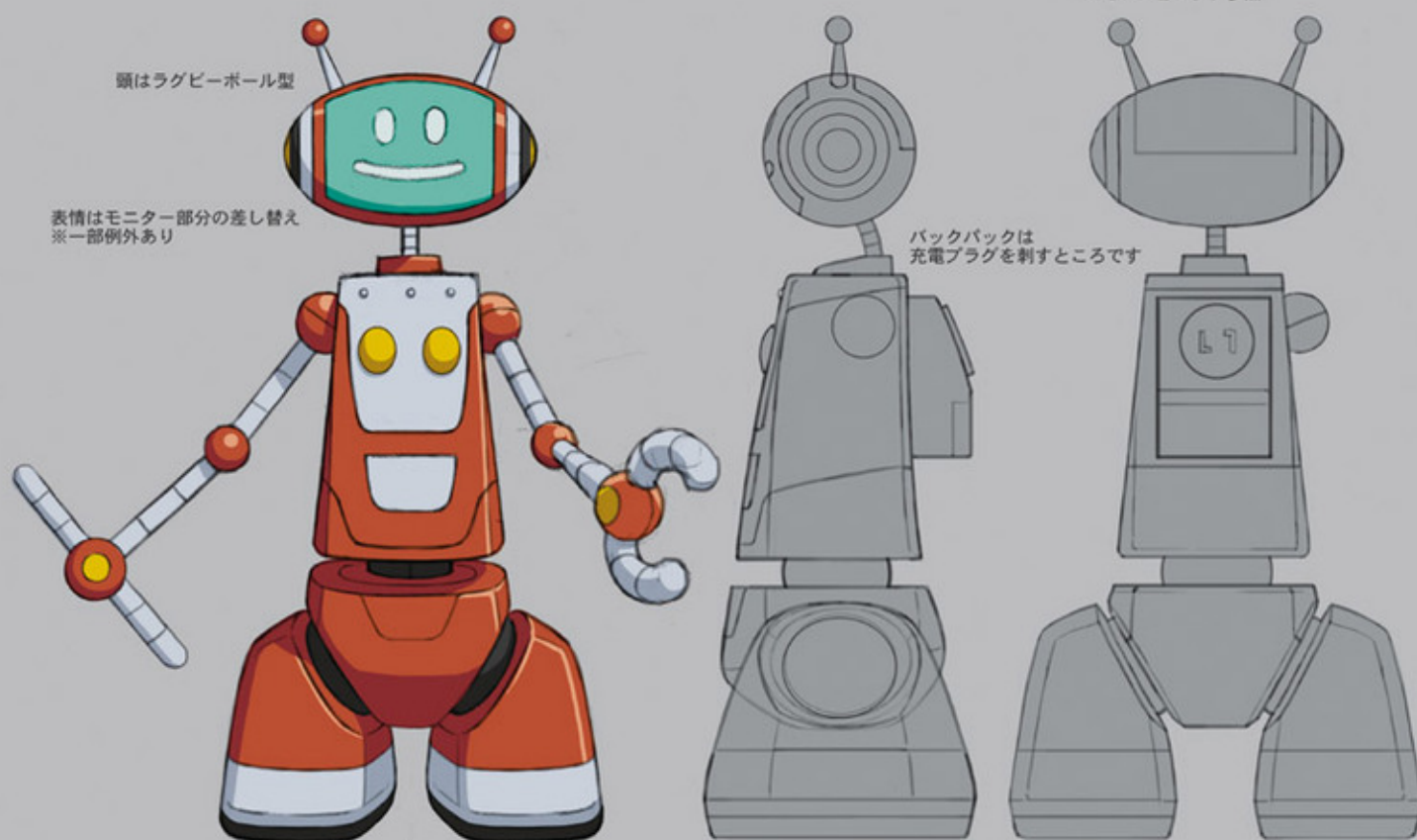
ホルスターは革で
文様はエンボス加工

手袋は実験用のゴムっぽい質感

カラータイツ

夕神かぐや／設定画

ポンタとポンコの基本構造は同じだが、頭のアンテナと胸の飾りが違う点に注目。

ポンタ／設定画

ポンコ／設定画

荒船エルは実際のシャチをベースに、守ってあげたくなるかわいさを出すための装飾が加えられている。

荒船エル／設定画

羽美野翔子／デザインラフ

瞳は剣先を追って キョロキョロ

シャコ シャコ

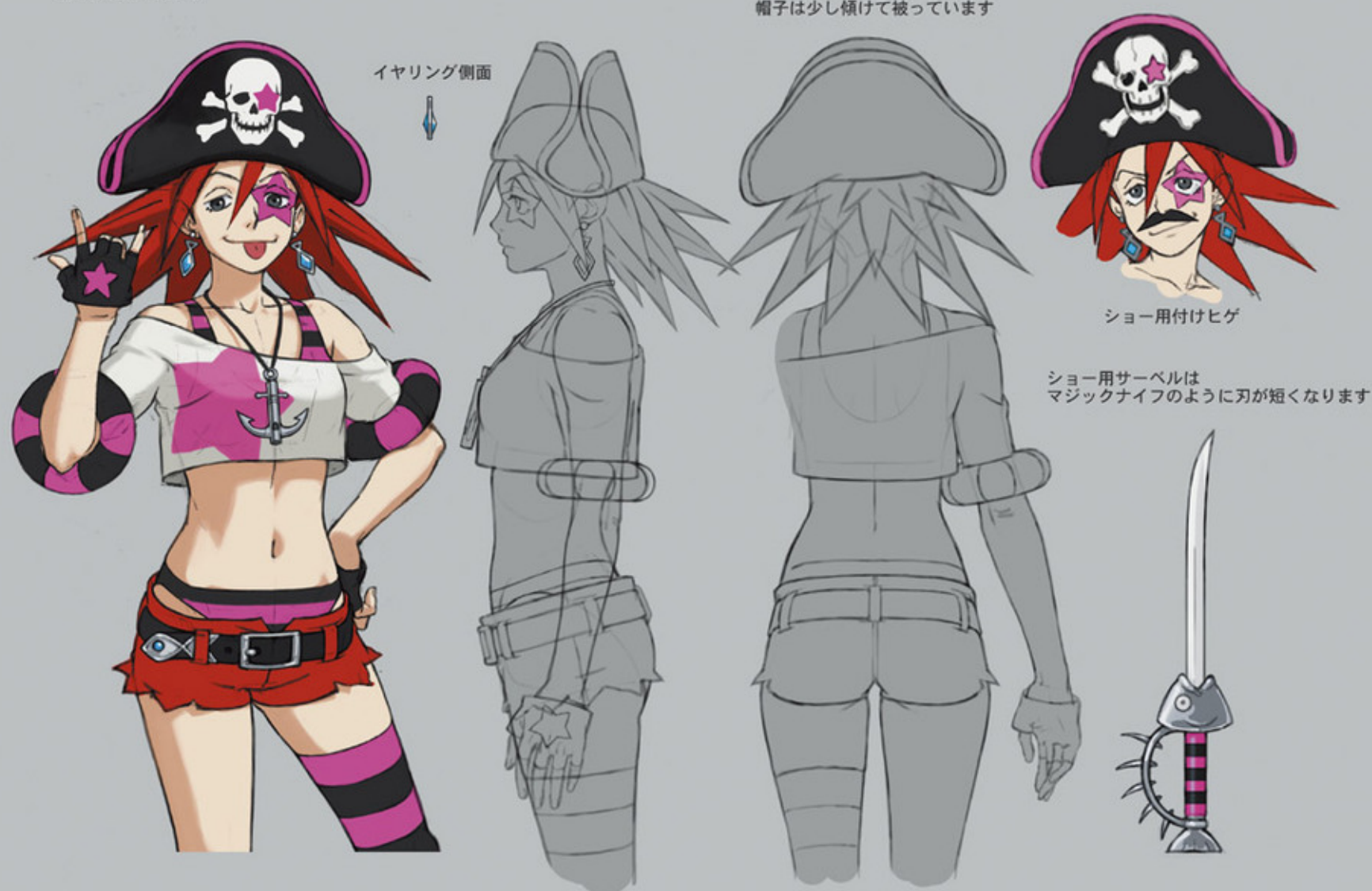
錨が ホイッスル

パーン パーン

赤
黒

羽美野翔子のデザインはパンクがモチーフ。同じ水族館で働く伊塚育也のラップとの対比が楽しい。

羽美野翔子／設定画

伊塚育也／デザインラフ①　海賊

飼育員とラップという組み合わせがユニークな伊塚育也。衣装はヒラの乗組員のような雰囲気でシンプルだが、ラップを口ずさみ始めると彼の個性が爆発する。

伊塚育也／デザインラフ②

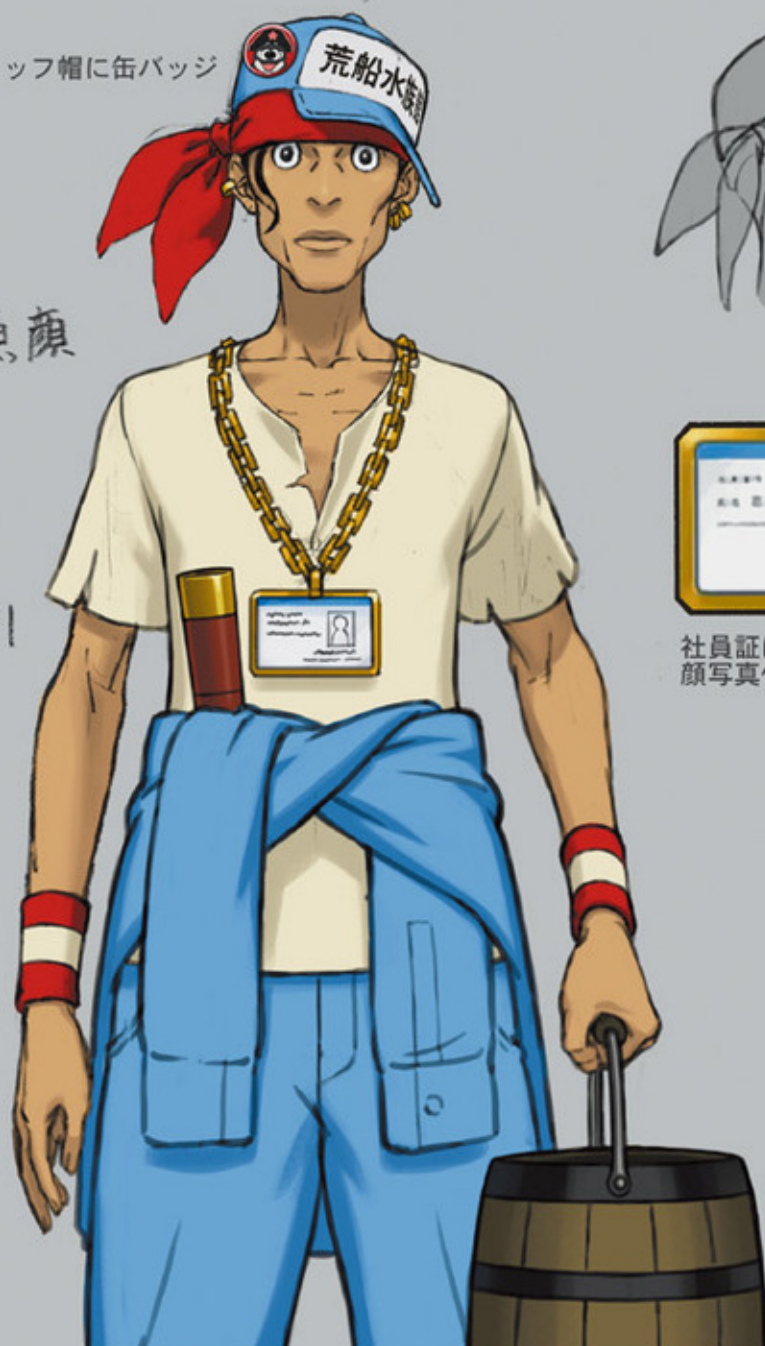
伊塚 育也

荒船水族館のスタッフ帽

スタッフ帽に缶バッジ

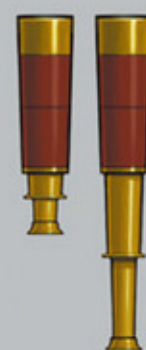
荒船水族館

魚顔

ガリガリ

社員証はそれとわかる
顔写真付きのデザイン

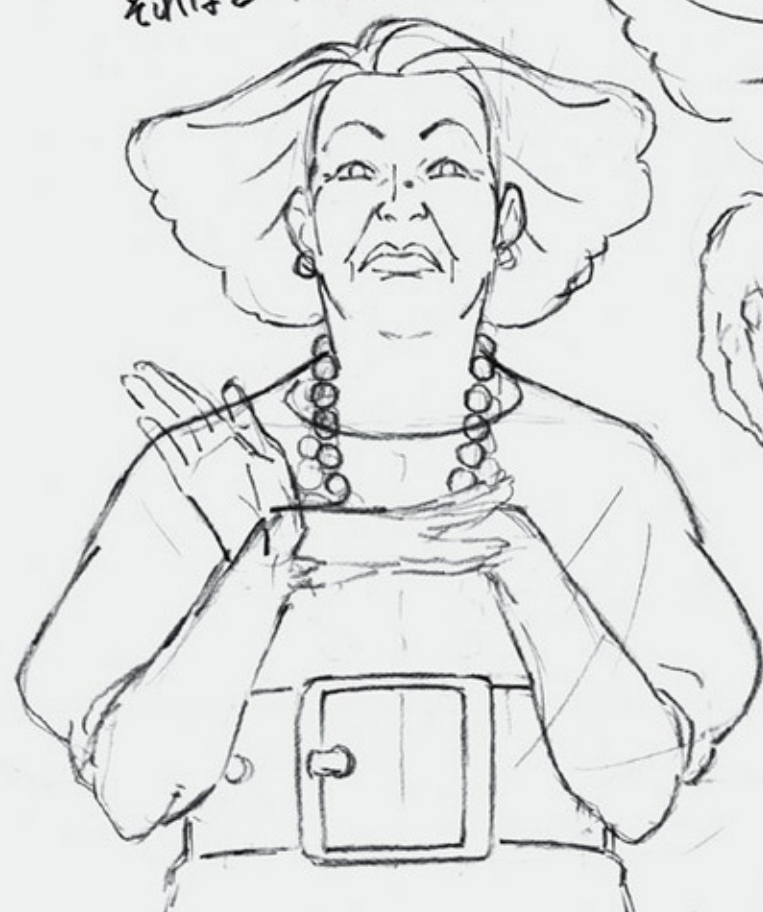
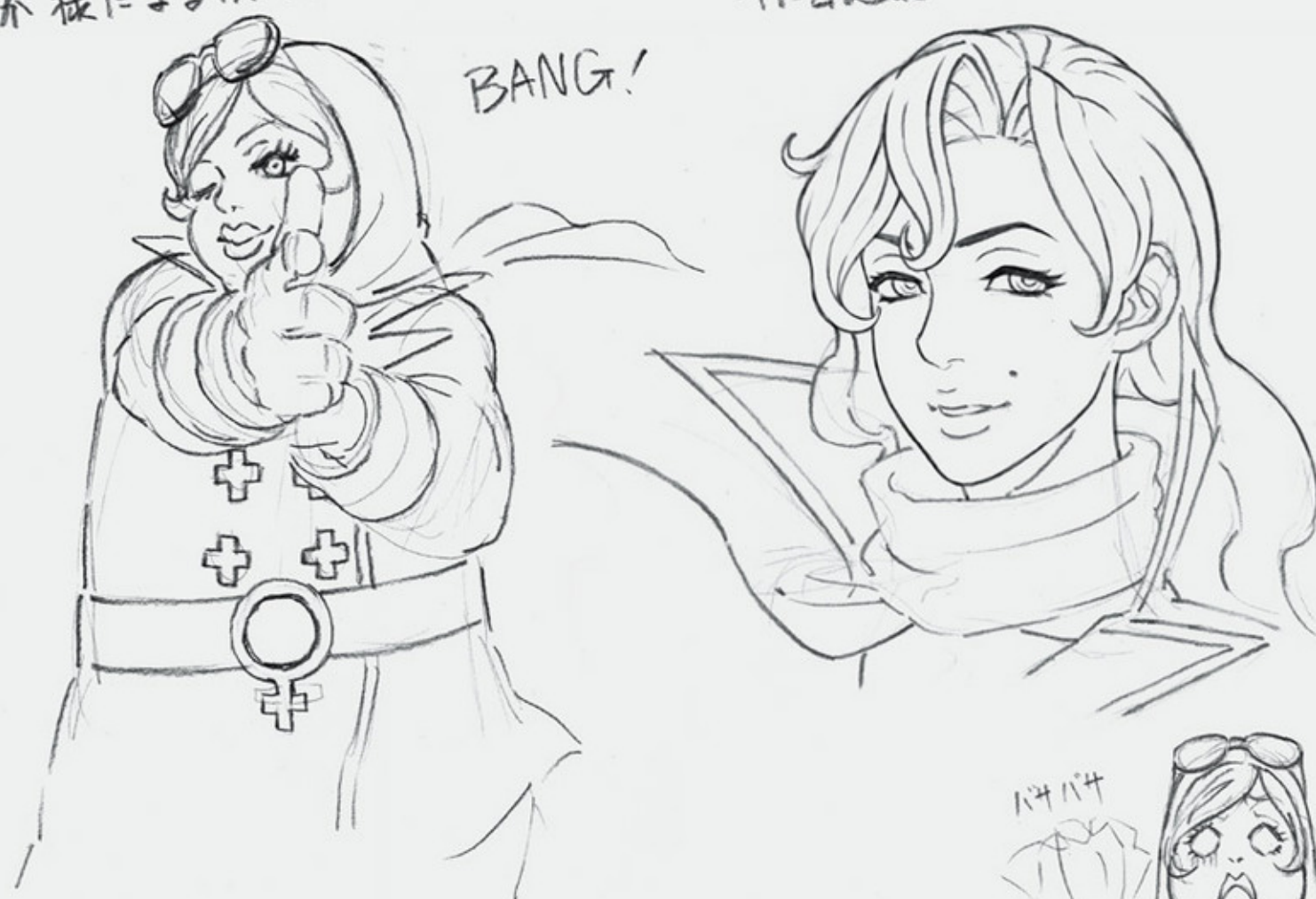
上着背中にある水族館のマーク

荒船水族館

望遠鏡（マイク）

樽風の餌（小魚）用バケツ

ズボンと長靴は変身後も
違和感のないようダボっとした感じ。

伊塚育也／設定画

浦島麗華／デザインラフ①
コメンテーター系
あーた
それはどーかと思うわね
地獄行き！
パタパタ
お忍び風
40才？

コメンテーター風、和装、謎の美女など、さまざまなデザインが考案された浦鳥麗華。最終的には、"白黒テレビのころの大女優"をコンセプトに、レトロな雰囲気でまとめられた。

浦島麗華（船乗りVER.）

後ろからは髪は見えません

浦島麗華／船乗りデザイン

浦島 麗華（船長VER.）

武器はこんな感じの銃です

浦島麗華／船長デザイン

巣古森学／デザインラフ

頭が巣

あぁ？
なんだネエちゃん

ピッ

ズボッ

寝ボケ状態
アイマスク着用

グッ

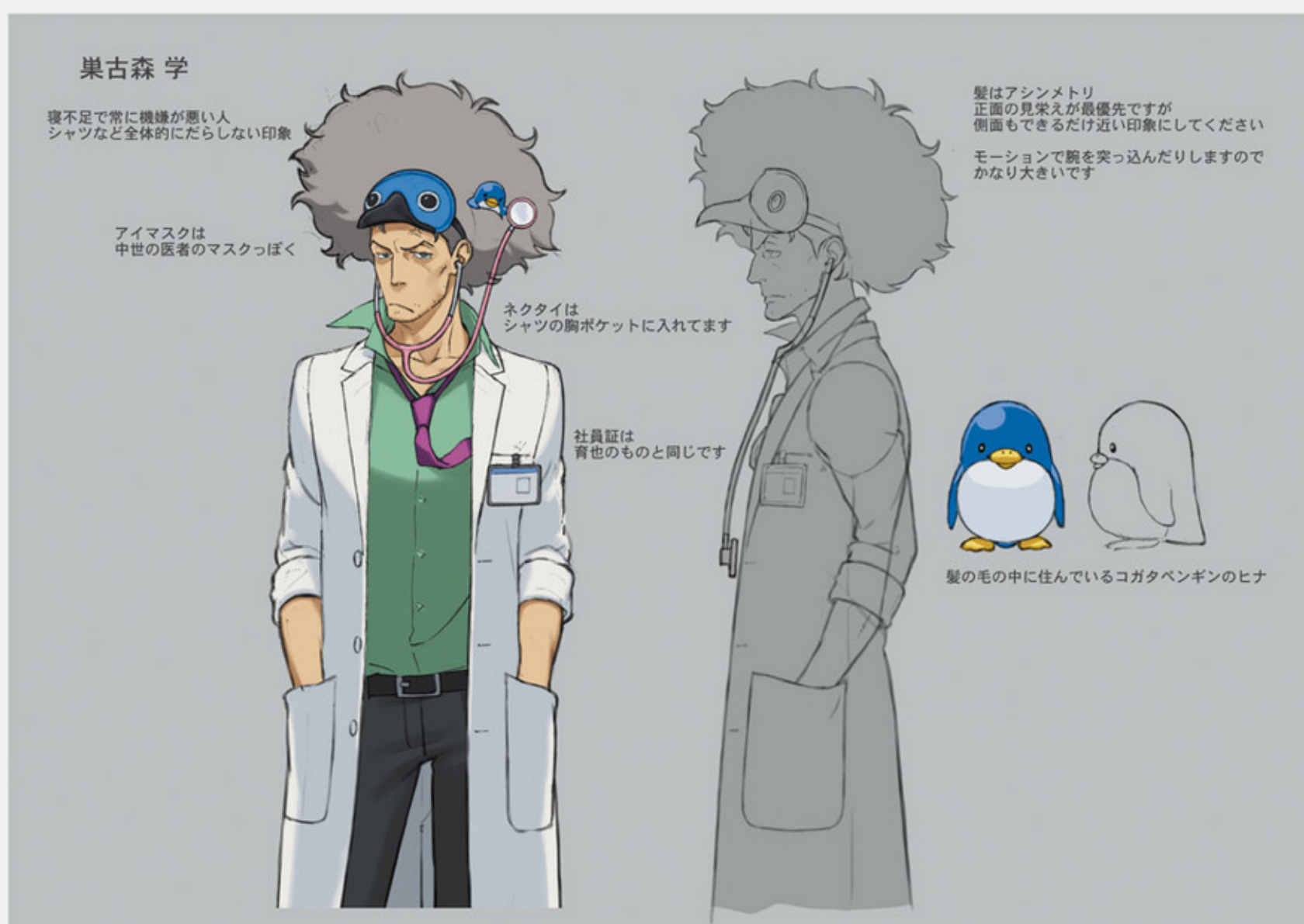
パン

皮肉な
笑み

悔しい

核で怒る

巣古森学／設定画

巣古森学は、獣医でありながら、不健康そうなデザイン。特徴的な髪型は、モーションに利用するため、かなり大きめに作られている。

ここからは、各話で事件の被害者になった人々の設定画をまとめて掲載。回想シーンや事件の資料で少し姿を見せるだけの彼らにも、細かなデザイン設定が存在するのだ。

賀来ほずみ／設定画

九尾銀次／設定画

道葉正世／設定画

葵大地／デザインラフ

Creator's Comment

王泥喜の親友という設定で誕生した葵ですが、性格も熱血で、王泥喜と似たものどうしというのは最初から決めていました。中学生のころは少し気弱な性格でしたが、王泥喜に影響を受けて、宇宙飛行士という大きな夢を追う熱い男になっていきます。熱血は熱血でも、さわやかなスポーツマン方向でデザインしました。

（布施拓郎氏）

王泥喜の幼なじみであり、第4話の被害者になった葵大地。デザインラフでは、小さなころの王泥喜と葵のツーショットも描かれている。

葵大地／設定画

王泥喜法介と葵大地／設定画

希月 真理

心理学者であり剣の達人。教え子のユガミに殺害されたと思われる。
知的で冷たくも見える表情だが、本当は心優しい心音の母。

家紋

簪はこんな感じに挿しています

満月

短刀

着物＋和風白衣

白衣の背中側は帯で膨らんでいます

帯前にある結びは帯紐ではなく、羽織風白衣の紐です

希月真理／設定画①

希月真理／設定画②

Creator's Comment

心理学者という設定から、剣術の達人で和装というデザインにしました。髪型はココネの母親ということもあり、前髪や結った髪のシルエットにつながりを持たせています。かぐやとは対極の和風美人です。かぐやと親友で、かぐやの弟であるユガミの先生でもあるので、もともと希月家と夕神家は縁があったのかもしれませんね。　（布施拓郎氏）

ココネの母親である希月真理は、和装に白衣という独特なデザイン。前髪を満月の形にするなど、"月"をモチーフにまとめられている。

荒船 良治（海賊ヒゲ無し）

海賊「ヒゲ無し」のマーク
ドクロにカミソリ

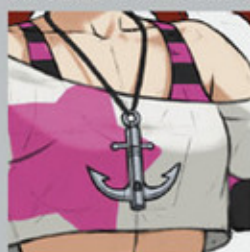
帽子はシャチに奪われたりします
※シャチは頭に乗せるだけです

上着の裏地は赤

腰のモノは刀型のトランシーバー
※涼海の形見なので同じモノ

荒船良治／設定画

夏風 涼海

翔子と同じホイッスル

右手首にお守りをつけています

お守り
トランシーバー

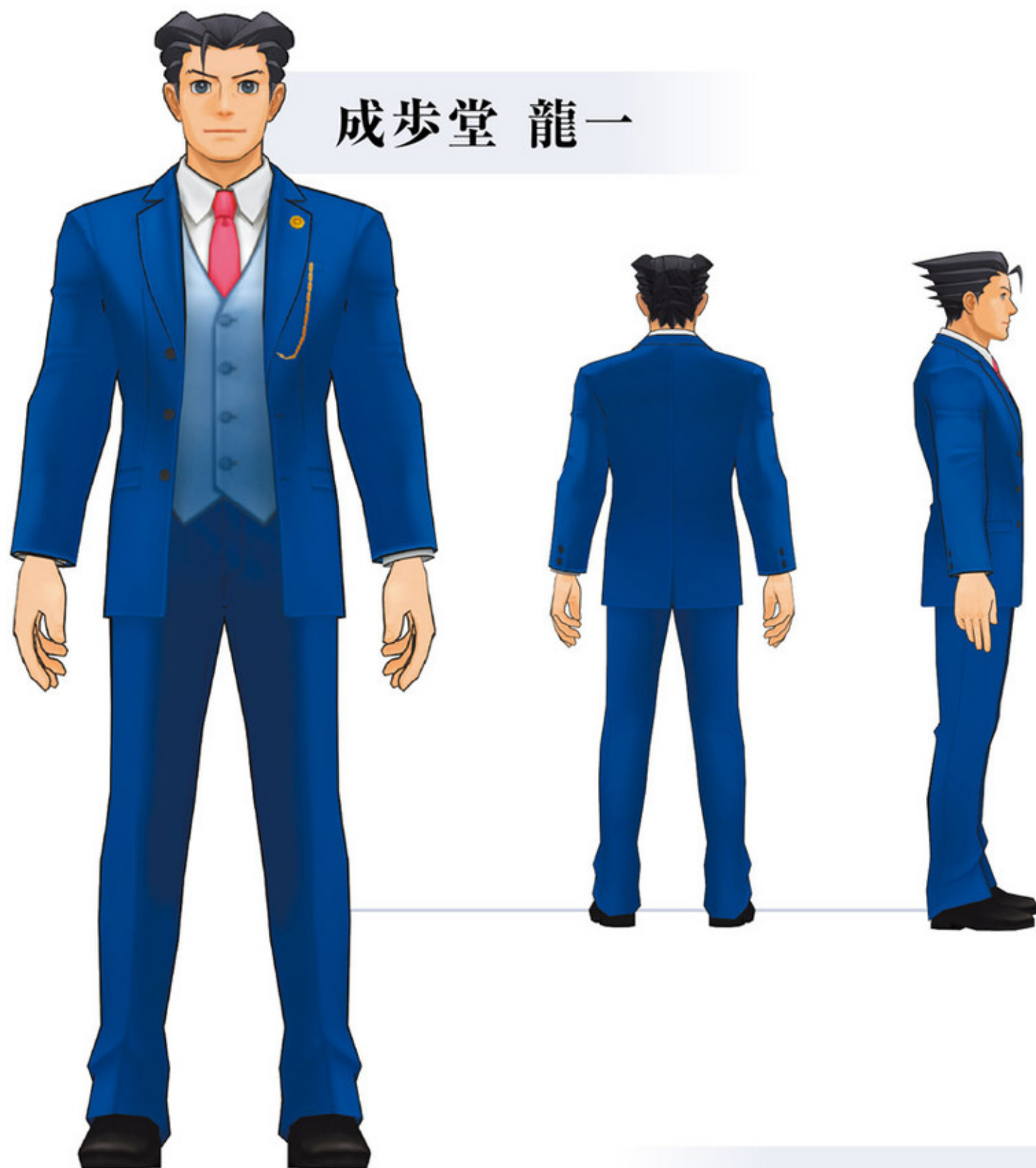
お守りはショーでの防水のため
ビニールの袋に入っています

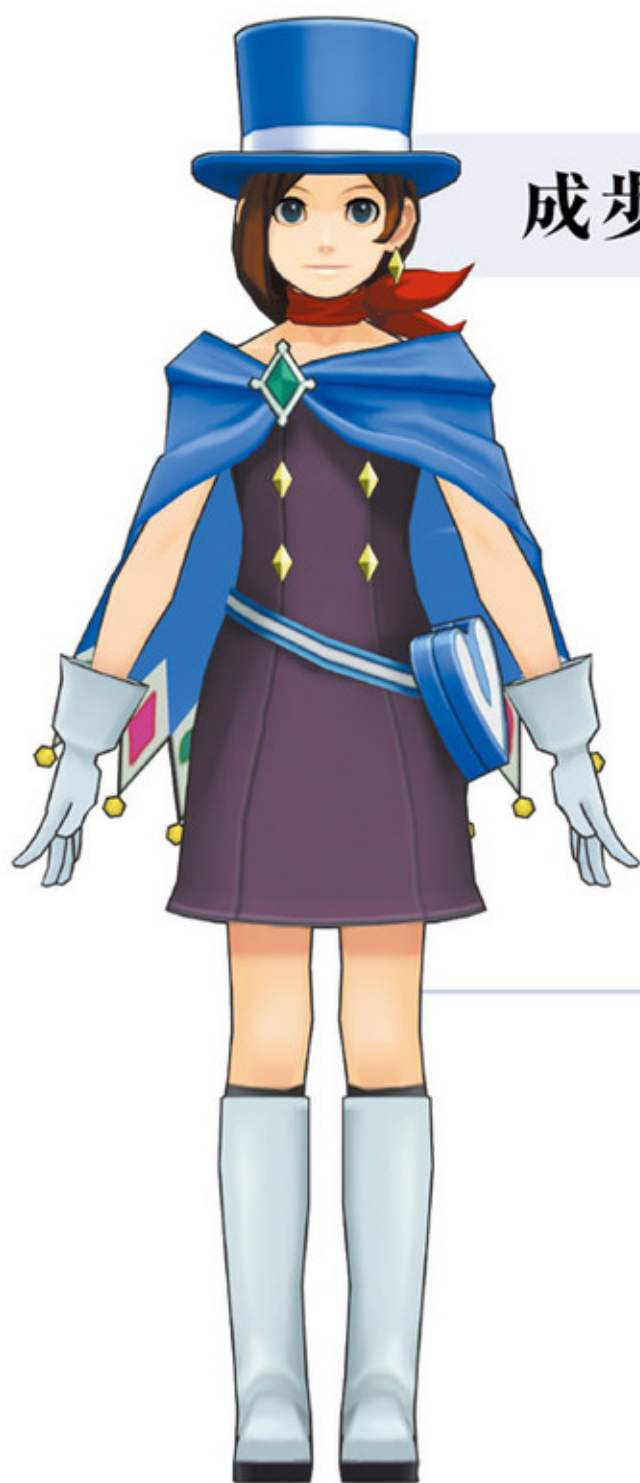
腰のモノは刀型のトランシーバーです

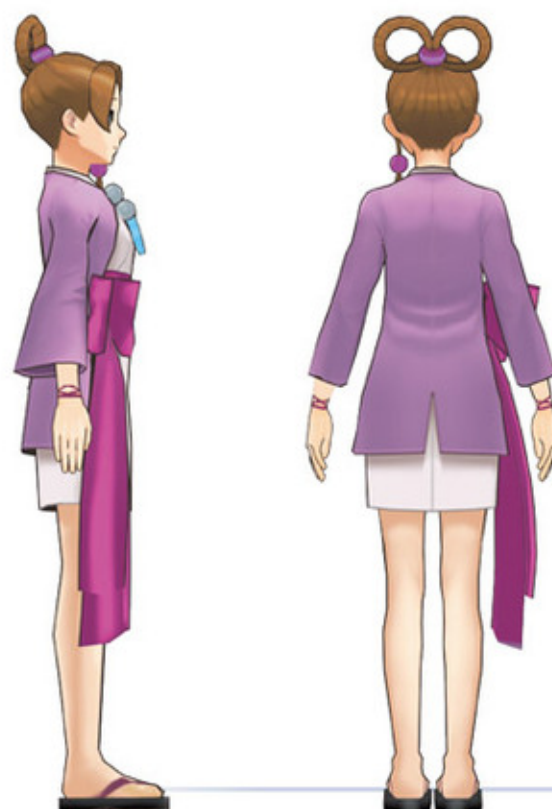
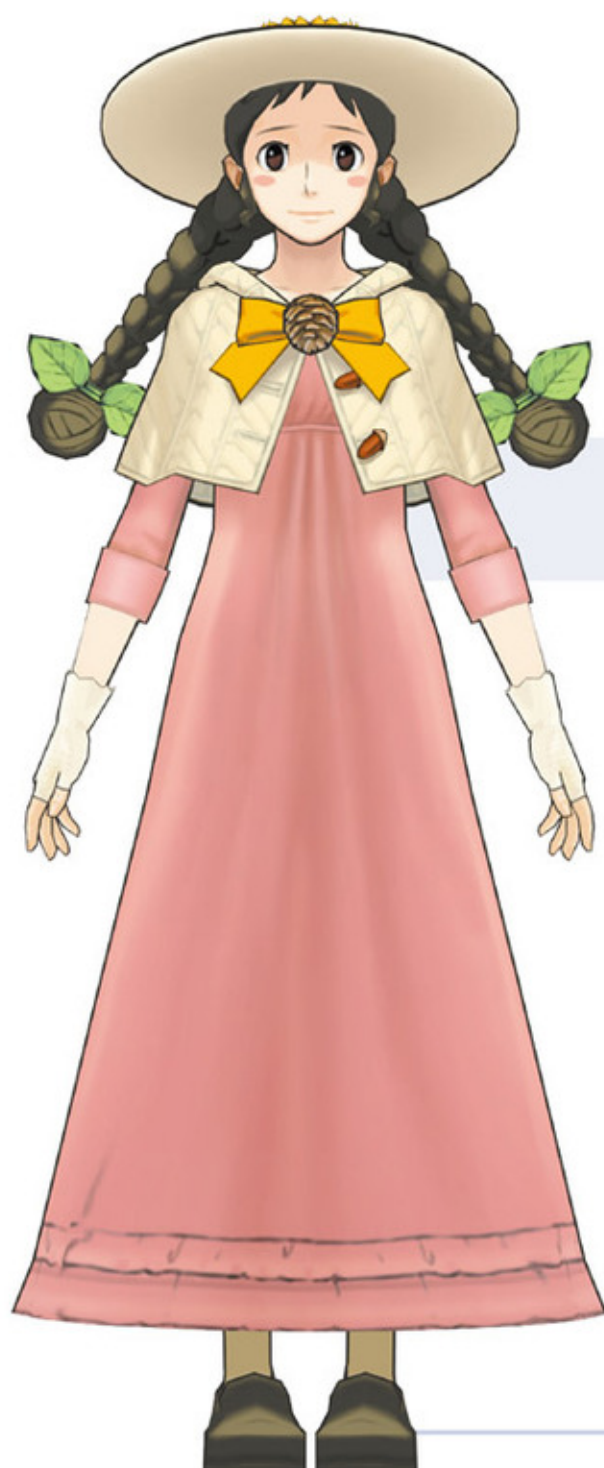
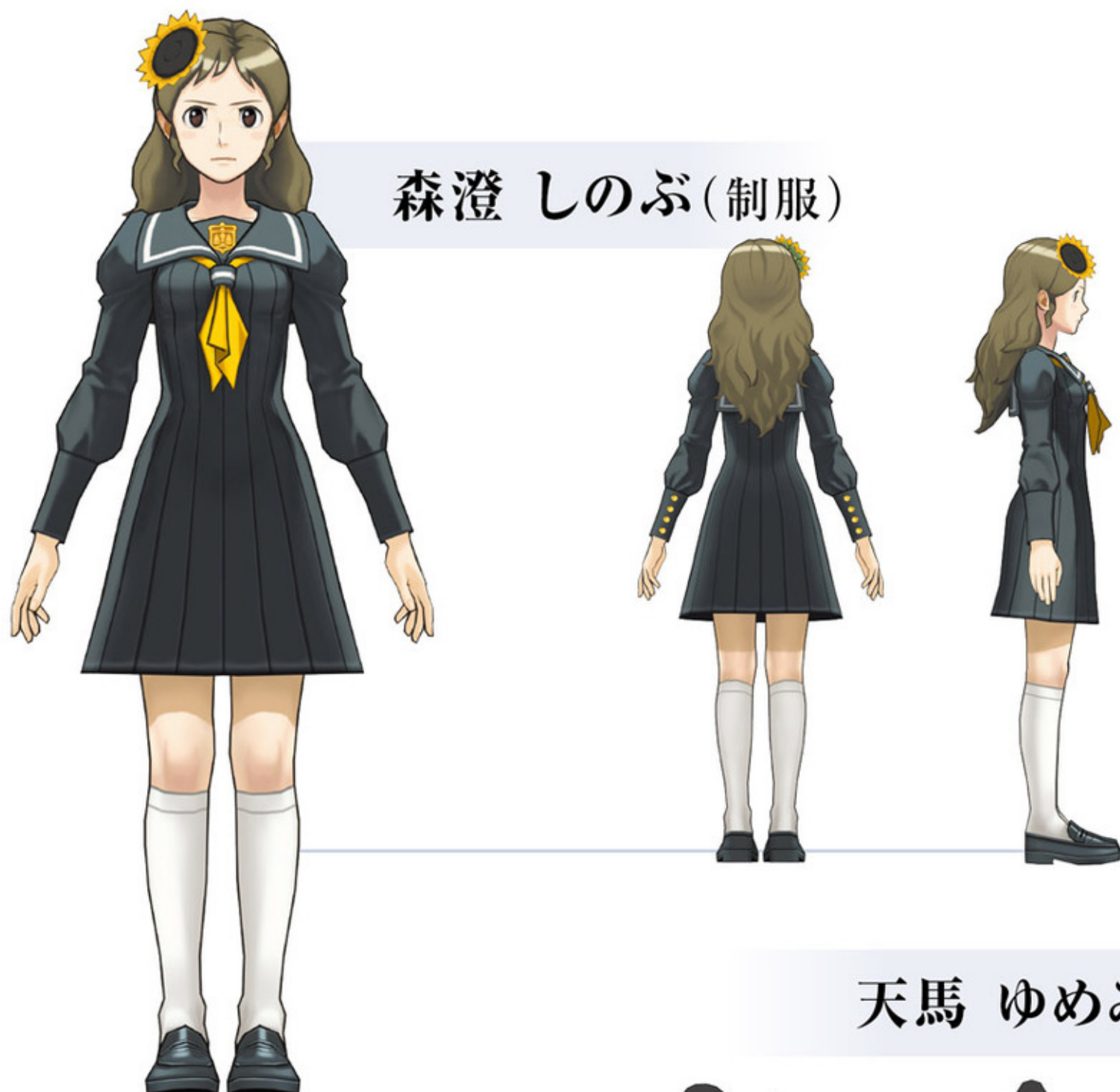
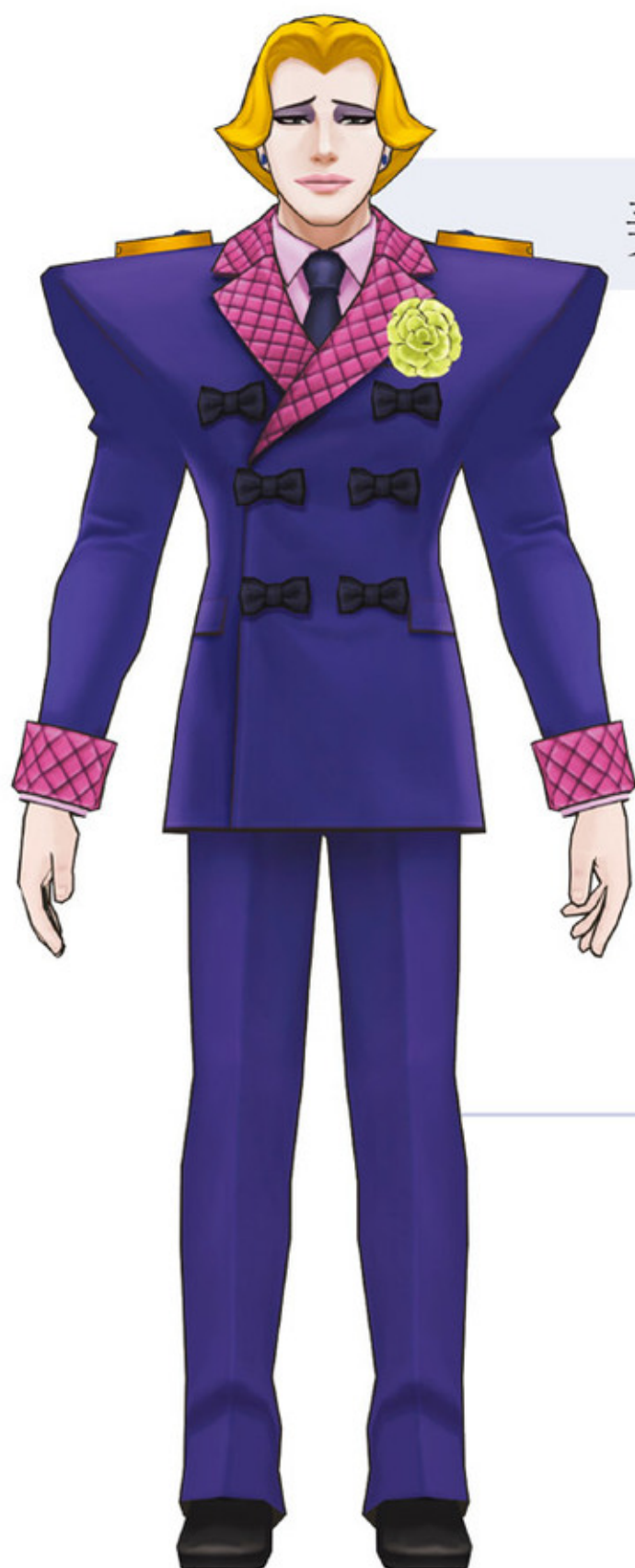
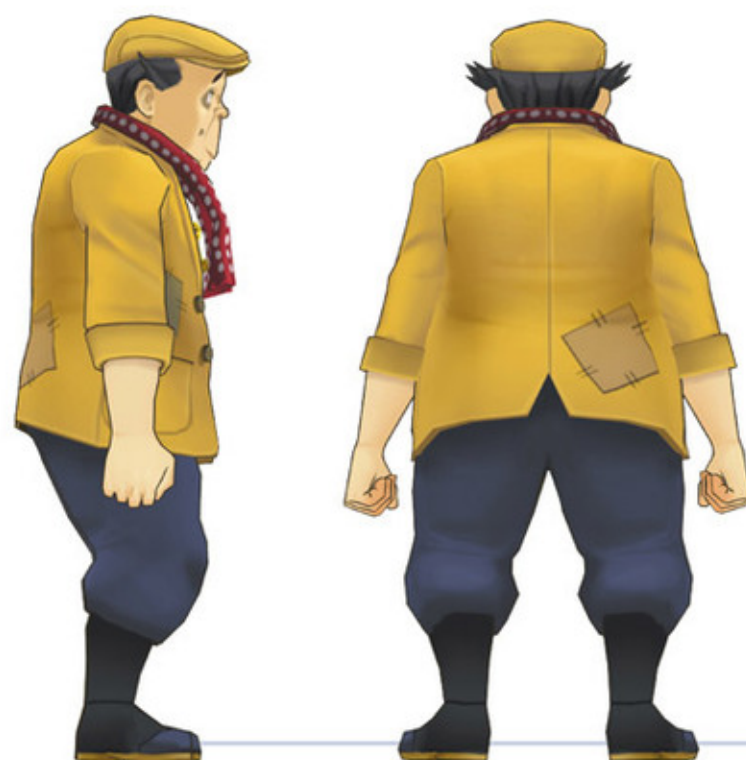
夏風涼海／設定画

三面図（3D）

キャラクターを3Dで描画するために、『逆転裁判5』では
キャラクターを正面、側面、背面から確認することもで
きる。ゲーム内では見られないレアな角度に要注目。

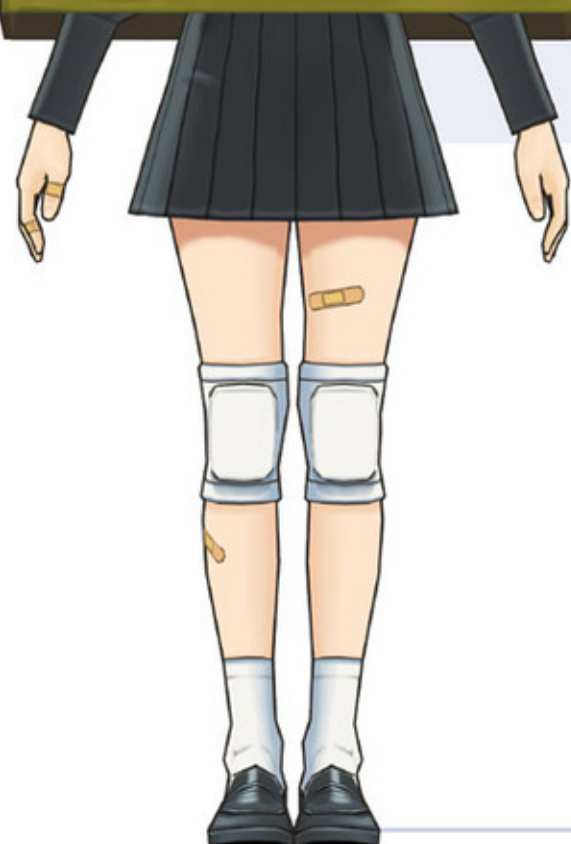
成歩堂 龍一

希月 心音

王泥喜 法介
王泥喜 法介（包帯）
王泥喜 法介（眼帯）

成歩堂 みぬき
綾里 春美
夕神 迅

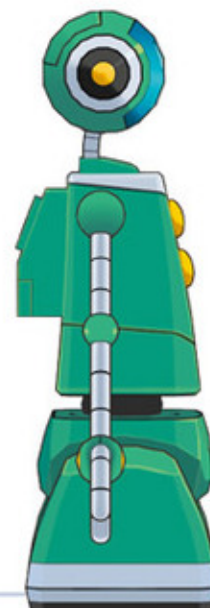
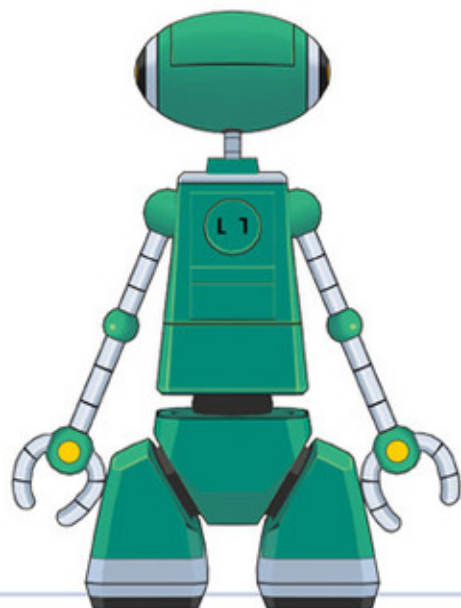
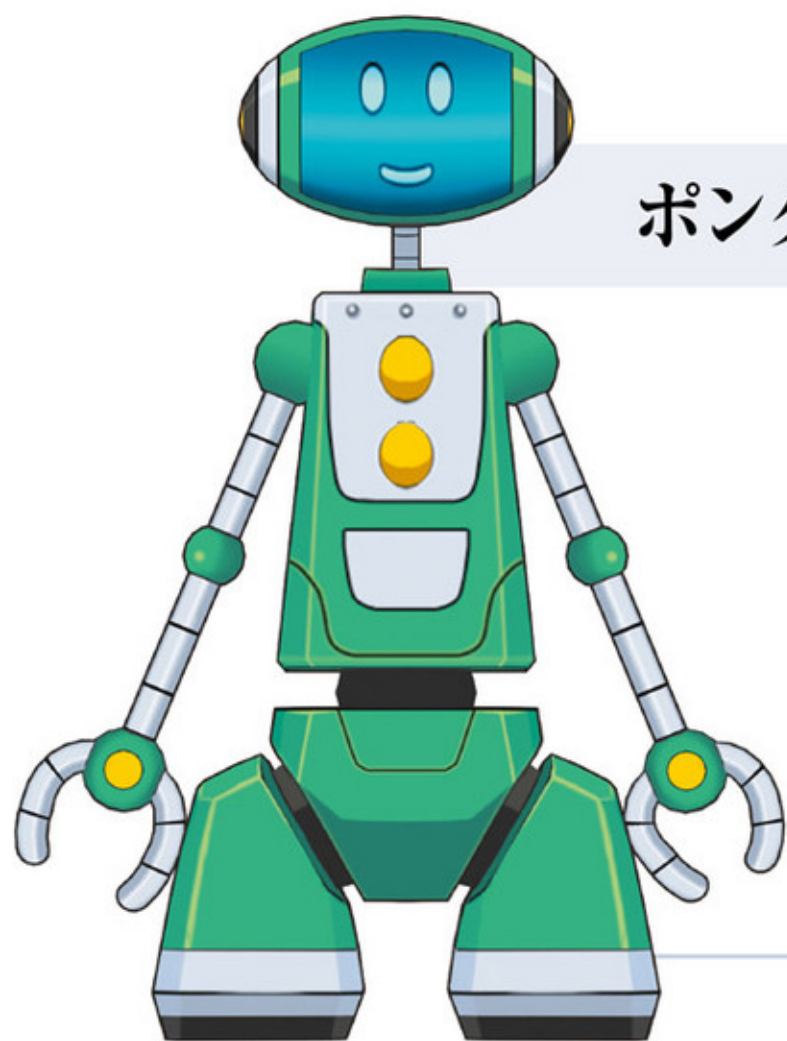
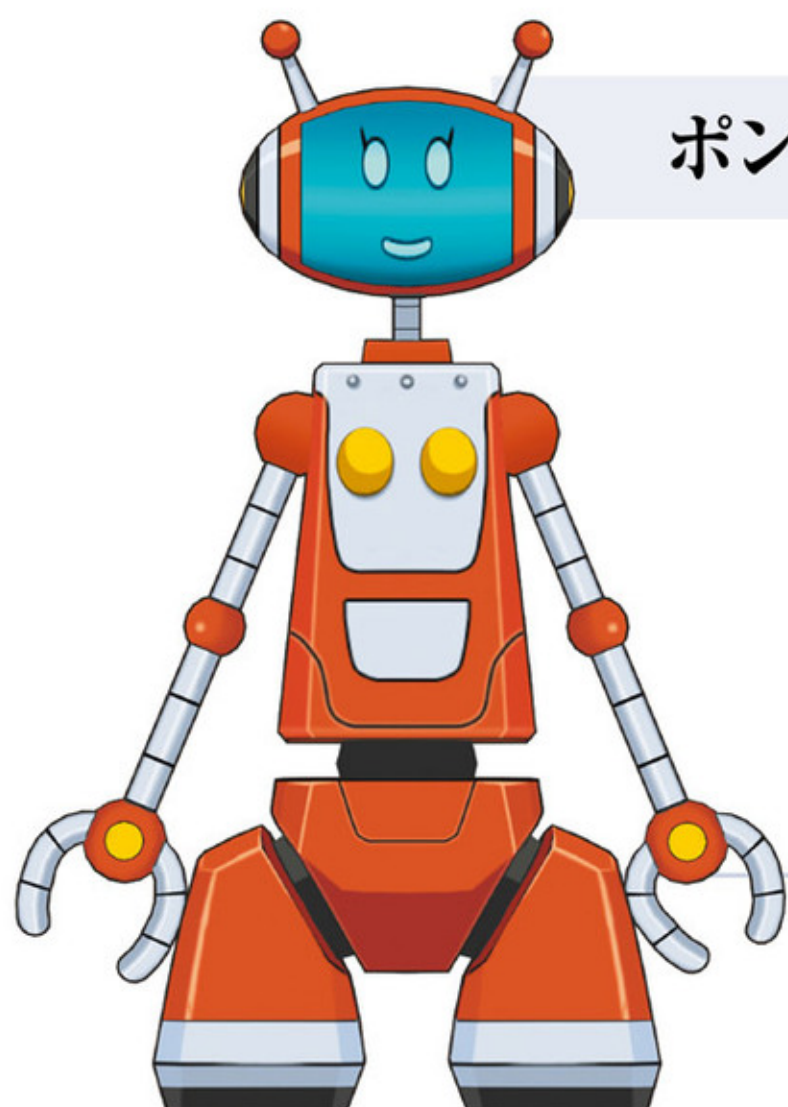
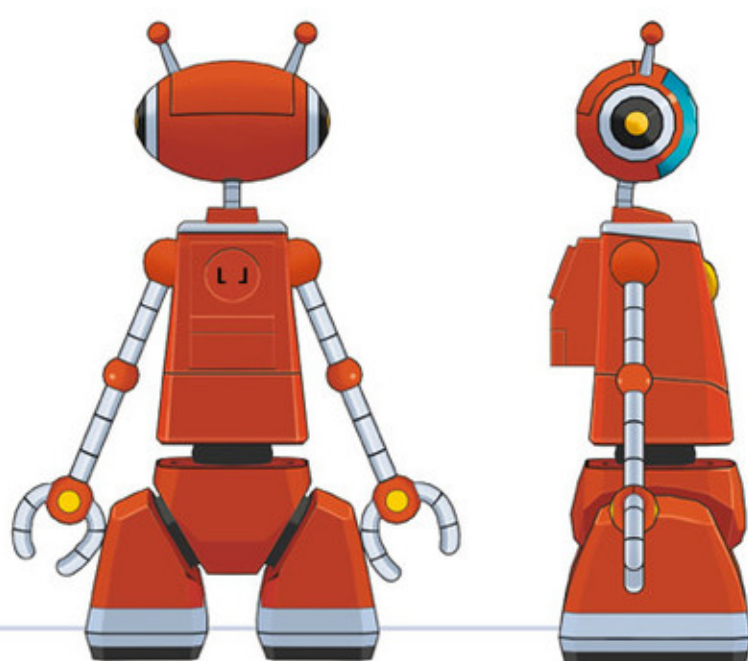
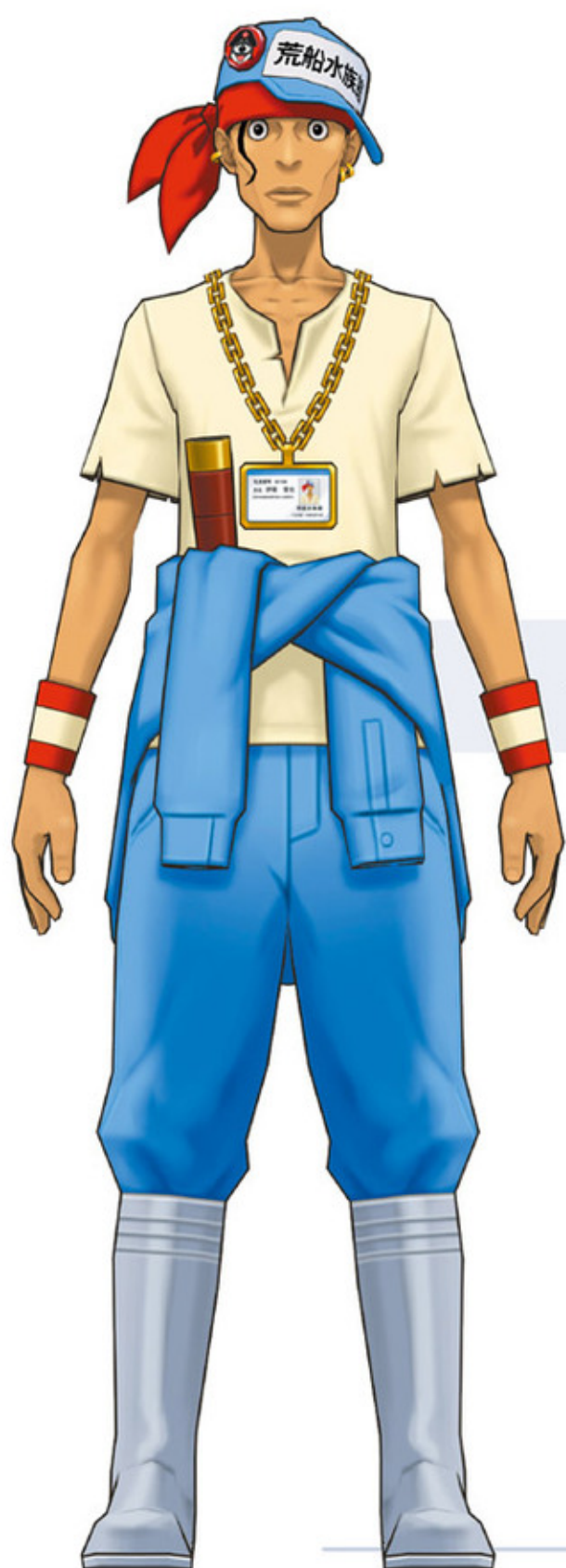
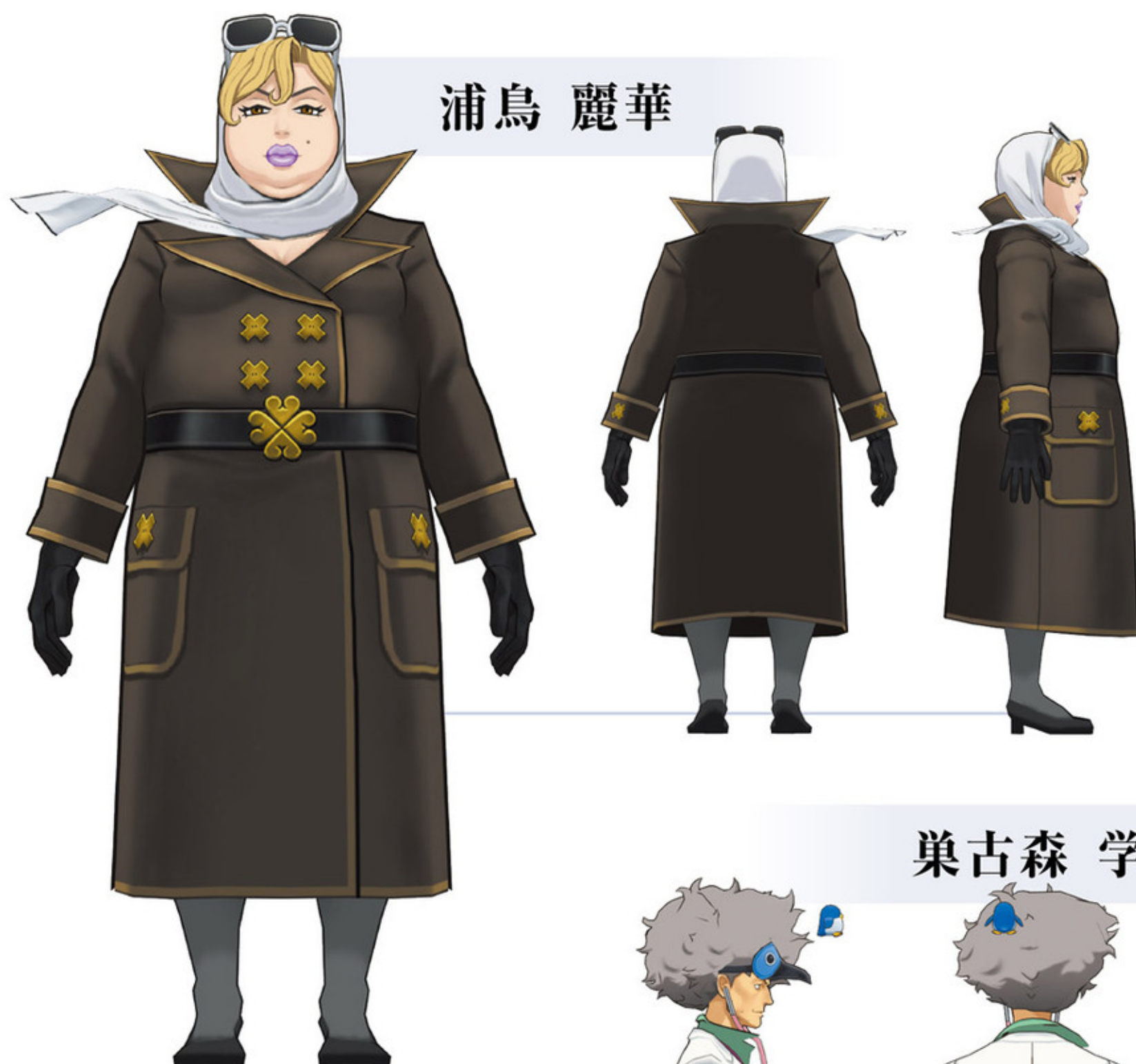
番 轟三
牙琉 響也
御剣 怜侍

亜内 文武
馬等島 晋吾
POLICE
POLICE
森澄 しのぶ

森澄 しのぶ（制服）
天馬 ゆめみ
天馬 出右衛門

美葉院 秀一
銭洗 熊兵衛
厚井 知潮①

厚井 知潮②

静矢 零

宇和佐 集芽①

宇和佐 集芽②
一路 真二
星成 太陽
GYXA

大河原 有忠
夕神 かぐや
ポンタ

ポンコ

羽美野 翔子

伊塚 育也

浦島 麗華
巣古森 学
成歩堂 龍一（DLC：8年前の服）

成歩堂 龍一（DLC：大学生時代の服）
RYU
希月 心音（DLC：セーラー服）
王泥喜 法介（DLC：私服）

キャラクターアニメーション(3D)

活き活きと動くキャラクターたちが、『逆転裁判5』の特徴のひとつ。ここでは、キャラクターたちのモーションの中から、とくに特徴的なものをピックアップして掲載。

成歩堂 龍一

基本(法廷)

異議あり(法廷)

机叩き(法廷)

冷や汗(法廷)

うなずく(法廷)

首振り(法廷)

考え中(法廷)

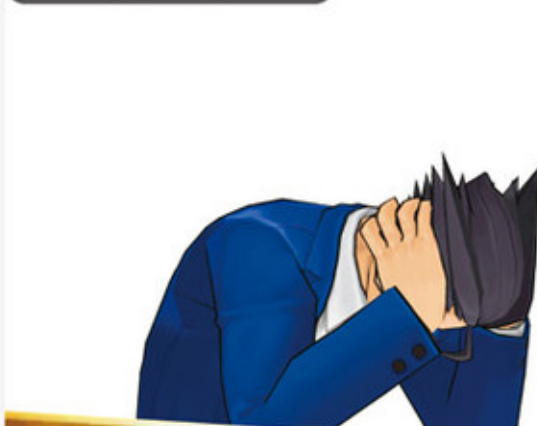
書類叩き(法廷)

得意げ(法廷)

照れる(法廷)

ショック❶(法廷)

ショック❷(法廷)

絶望(法廷)

髪切り(法廷)

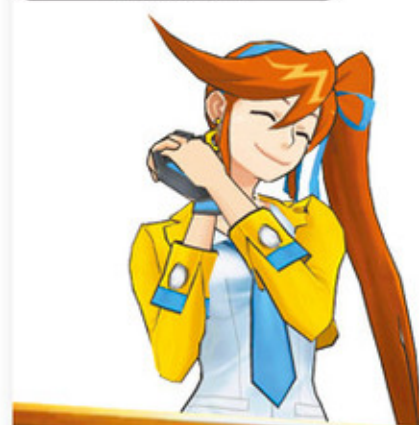
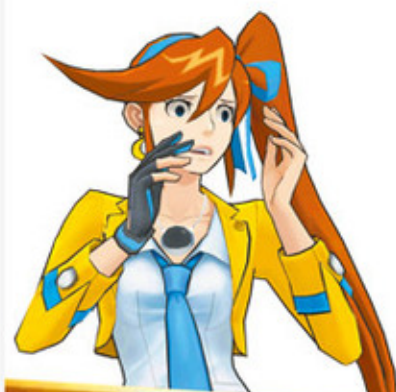
基本（探偵）
シリアス（探偵）
ほほえみ（探偵）
ミステリアス（探偵）
喜ぶ（探偵）
驚く（探偵）
考え中（探偵）
照れる（探偵）
悲しむ（探偵）
げんなり（探偵）
異議ありデモ❶
異議ありデモ❷
ビッグフェイス
ラスト異議あり❶
ラスト異議あり❷
ラスト異議あり❸
ラスト異議あり❹

希月 心音

基本(法廷)

喜び(法廷)

考え中(法廷)

トラウマ❶(法廷)

トラウマ❷(法廷)

机叩き(法廷)

異議あり(法廷)

得意げ(法廷)

気合い(法廷)

首振り(法廷)

怒る(法廷)

ダメージ❶(法廷)

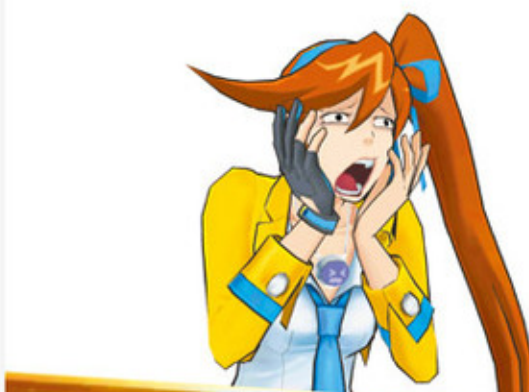
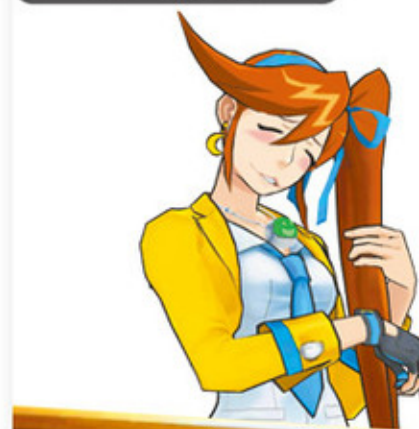
ダメージ❷(法廷)

冷や汗(法廷)

うなずく(法廷)

ムッとする(法廷)

照れる(法廷)

PC起動❶(法廷)
PC起動❷(法廷)
PC起動❸(法廷)
PC起動❹(法廷)
ページ送り(法廷)
考え中(相棒)
前のめり(相棒)
得意げ(相棒)
正面向き(相棒)
怒りMAX(相棒)
基本(相棒)
基本(PC)(相棒)
考え中(PC)(相棒)
喜び(相棒)
ガマン泣き(相棒)
怒る(相棒)
シリアス(相棒)
げんなり(相棒)

PC（相棒）

基本（探偵）

喜び（探偵）

冷や汗（探偵）

怒る（探偵）

しょげる（探偵）

驚く（探偵）

ガマン泣き（探偵）

照れる（探偵）

得意げ（探偵）

気合い（探偵）

考え中（探偵）

待機シリアス（探偵）

待機げんなり（探偵）

待機ニッカリ（探偵）

待機困り顔（探偵）

怒りMAX（探偵）

本気泣き（探偵）

トラウマ（探偵）

PC（探偵）

モニタを見る（PC）（探偵）

ページ送り（探偵）

異議ありデモ❶

異議ありデモ❷

ビッグフェイス

布かぶり❶

布かぶり❷

王泥喜 法介

基本（法廷）

異議あり（法廷）

机叩き（法廷）

冷や汗（法廷）

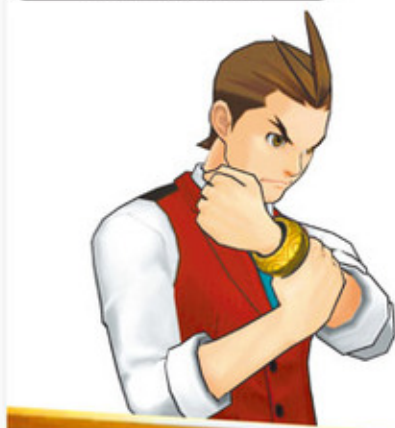
うなずく（法廷）

首振り（法廷）

考え中（目開き）（法廷）

考え中（目閉じ）（法廷）

書類(法廷)

みぬく(法廷)

得意げ(法廷)

照れる(法廷)

照れる(目開き)(法廷)

照れる(目閉じ)(法廷)

ダメージ❶(法廷)

ダメージ❷(法廷)

基本(相棒)

考え中(相棒)

げんなり(相棒)

正面向き(相棒)

シリアス(相棒)

ミステリアス(相棒)

基本(探偵)

笑う(探偵)

怒る(探偵)

しょげる(探偵)

考え中(探偵)

驚く(探偵)

みぬく(探偵)

げんなり(探偵)

照れる(探偵)

得意げ(探偵)

気合い(探偵)

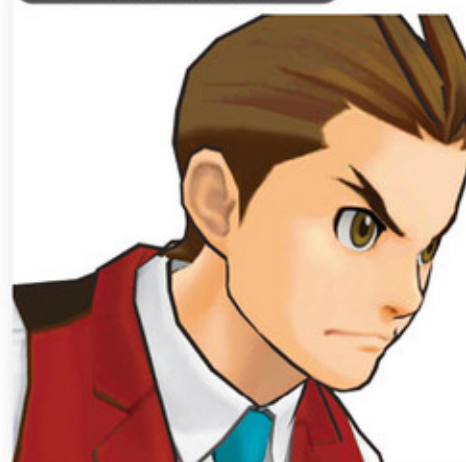
ミステリアス(探偵)

待機シリアス(探偵)

待機怒る(探偵)

待機驚く(探偵)

待機げんなり(探偵)

異議ありデモ❶

異議ありデモ❷

ビッグフェイス

眼帯 基本

眼帯 異議あり

眼帯 机叩き

眼帯 冷や汗

眼帯 うなずき

眼帯 首振り

眼帯 考え中(目開き)

眼帯 考え中(目閉じ)

眼帯 書類

眼帯 得意げ

眼帯 照れるA

眼帯 照れるB

眼帯 ダメージ

眼帯 異議ありデモ❶

眼帯 異議ありデモ❷

眼帯 ビッグフェイス

包帯 基本

包帯 笑う

包帯 怒る

包帯 しょげる

包帯 考え中

包帯 驚く

包帯 げんなり

包帯 机叩き

包帯 得意げ

包帯 気合い

包帯 ミステリアス

包帯 待機シリアス

包帯 待機怒る

包帯 待機驚く

包帯 待機げんなり

包帯 基本(冷や汗)

包帯 笑う(冷や汗)

包帯 考え中(冷や汗)

包帯 待機シリアス(冷や汗)

包帯 待機怒る(冷や汗)

包帯 第1話デモ 基本

包帯 第1話デモ 倒れる❶

包帯 第1話デモ 倒れる❷

成歩堂 みぬき

基本

笑顔

得意げ

驚く

考え中

照れる

悲しみ

怒る

気合い

パンツ❶

パンツ❷

パンツ❸

パンツ❹

綾里 春美

基本

シリアス(目開き)

シリアス（目閉じ）

驚く

考え中

考え中（汗）

照れる

気合い

悲しみ

喜び（目開き）

喜び（目閉じ）

おじぎ

夕神 迅

基本（ギン基本）（法廷）

基本（ギン頭をかく）（法廷）

考え中（法廷）

にらみ（法廷）

書類を見る（法廷）

得意げ（法廷）

笑う（法廷）

大笑い（法廷）

机叩き（法廷）

鎖切れ机叩き（法廷）

促す（法廷）

ニヒル（背中）（法廷）

ニヒル（顔上げ）（法廷）

挑発（法廷）

居合❶（法廷）

居合❷（法廷）

居合❸（法廷）

居合（失敗）（法廷）

居合（成功）（法廷）

ダメージ（法廷）

おしおき（法廷）

ダメージ待機（法廷）

ギンを呼ぶ（法廷）

ギン愛で(法廷)

鎖(法廷)

基本(探偵)

考え中(目開き)(探偵)

考え中(目閉じ)(探偵)

皮肉(探偵)

にらみ(探偵)

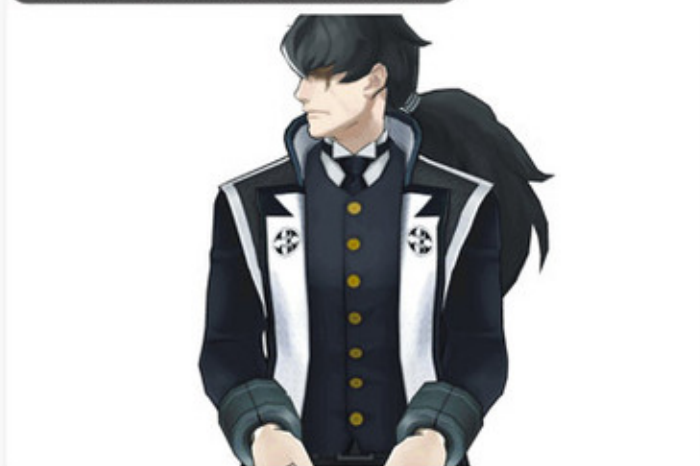
ダメージ(探偵)

おしおき(探偵)

ダメージ待機(探偵)

ムッとする(探偵)

冷や汗考え中(目開き)(探偵)

冷や汗考え中(目閉じ)(探偵)

冷や汗皮肉(探偵)

冷や汗ムッとする(探偵)

ビッグフェイス

解放デモ❶

解放デモ❷

ギン

着地

飛び立ち

攻撃

番 轟三

基本

驚く

笑う

しょげる

得意げ

考え中

焦る

怒る❶

怒る❷

泣く

手帳構え

手帳

バン顔 基本

バン顔 構え

バン顔 ハッキング

バン顔 攻撃❶

バン顔 攻撃❷

バン顔 防御❶

バン顔 防御❷

バン顔 マスク❶

バン顔 マスク❷

バン顔 変身開始

変身（バン顔→星成顔）

星成顔

星成顔 基本

星成顔 シリアス

星成顔 ため息(目閉じ)

星成顔 気合い

星成顔 驚く

星成顔 笑う

星成顔 変身開始

変身(星成顔→一路顔)

一路顔

一路顔 笑う

一路顔 シリアス

一路顔 ほめる基本

一路顔 ほめる笑顔

一路顔 変身開始

変身(一路顔→成歩堂顔)

成歩堂顔

成歩堂顔 基本

成歩堂顔 喜ぶ

成歩堂顔 ほほえみ

成歩堂顔 シリアス

成歩堂顔 考え中
成歩堂顔 ミステリアス
成歩堂顔 照れる
成歩堂顔 おびえ
ブレイク❶
ブレイク❷
ブレイク❸
ブレイク❹
ブレイク❺
ブレイク❻
ブレイク❼
ブレイク❽
ブレイク❾
ブレイク❿
ブレイク⓫
ブレイク⓬

牙琉 響也

基本(法廷)

得意げ(法廷)

考え中(法廷)

異議あり(法廷)

基本(探偵)

怒る(探偵)

笑顔(探偵)

考え中(探偵)

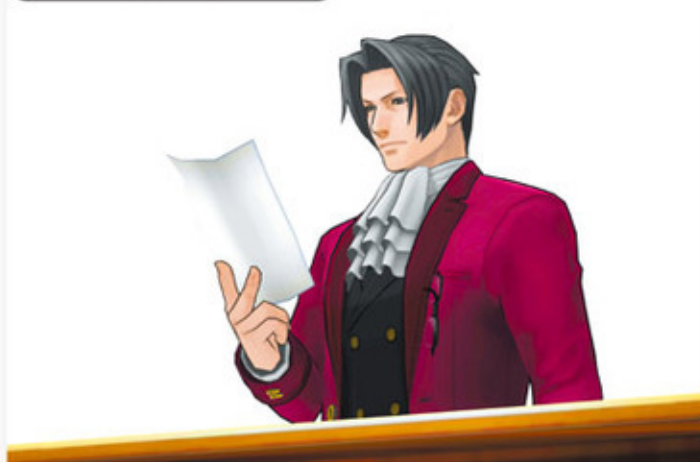
キザ❶(探偵)

キザ❷(探偵)

御剣 怜侍

基本(法廷)

腕組み(法廷)

書類(法廷)

指振り(法廷)

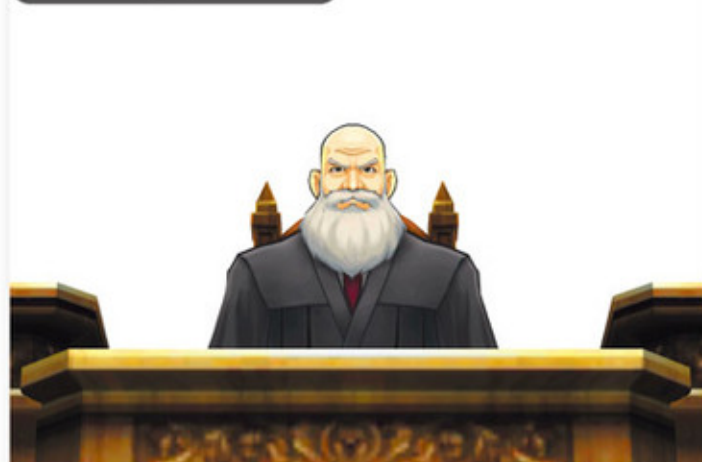
指振り(アクション)(法廷)

指さし（法廷）
机叩き（法廷）
おじぎ（法廷）
ダメージ（法廷）
苦悶（法廷）
肩すくめ（法廷）
基本（探偵）
考え中（探偵）
シリアス（探偵）
笑う（探偵）
メガネ直し（探偵）
ビッグフェイス
基本
うなずく
首振り
怒る
驚く

考え中

木槌を構える

木槌

ギン

基本

得意げ

冷や汗

ダメージ

髪いじり

ブレイク❶

ブレイク❷

基本

基本(バイザー)

冷や汗(バイザー)

バイザー上げ

考え中

エンター

爆弾解体

冷や汗

タイマー停止

得意げ

得意げ(怒る)

怒る

ダメージ(バイザー)

最後の爆弾騒ぎ

ダメージ

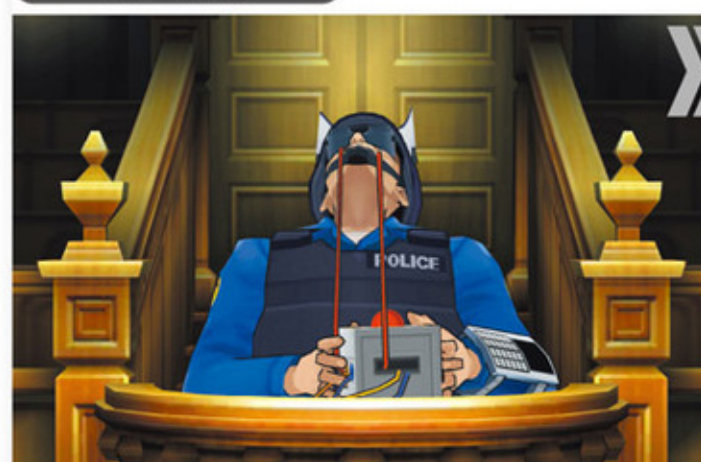
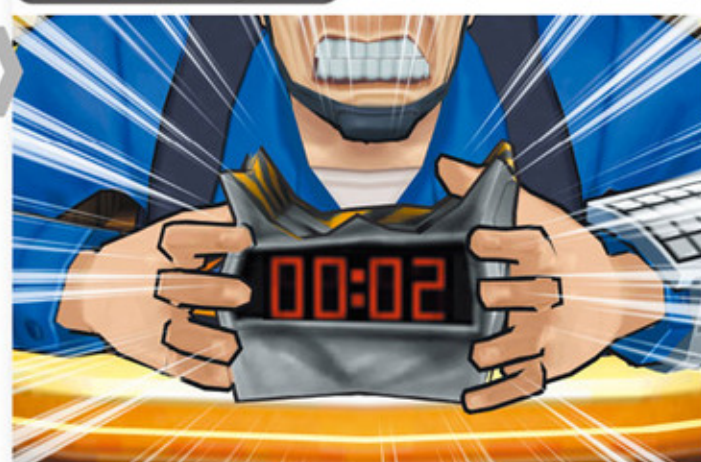
もがく

ブレイク❶

ブレイク❷

ブレイク❸

ブレイク❹

キャラクターデザイン ● キャラクターアニメーション(3D) 馬等島晋吾

ブレイク待機

ブレイクゴーグル爆発❶

ブレイクゴーグル爆発❷

ブレイク後

森澄 しのぶ

基本

咳(弱)

咳(強)

考え中

笑顔

もじもじ

おびえる

驚く

冷や汗

ショック

深呼吸

ダメージ❶

ダメージ❷

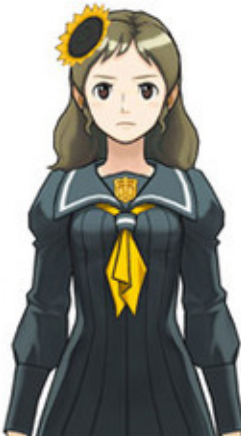
制服 考え中

制服 笑顔

制服 もじもじ

制服 驚く

制服 深呼吸

制服 シリアス

制服 うつむく

制服 訴える

制服 泣く

天馬 ゆめみ

基本

恐怖

警戒❶

警戒❷

オフダ貼り

考え中

ダメージ❶

ダメージ❷

気合い

気合い(前のめり)

神がかり

笑顔

天馬 出右衛門

基本

にらむ

机叩き

考え中

天魔 通常

天魔 怒る

天魔 高笑い

天魔 考え中

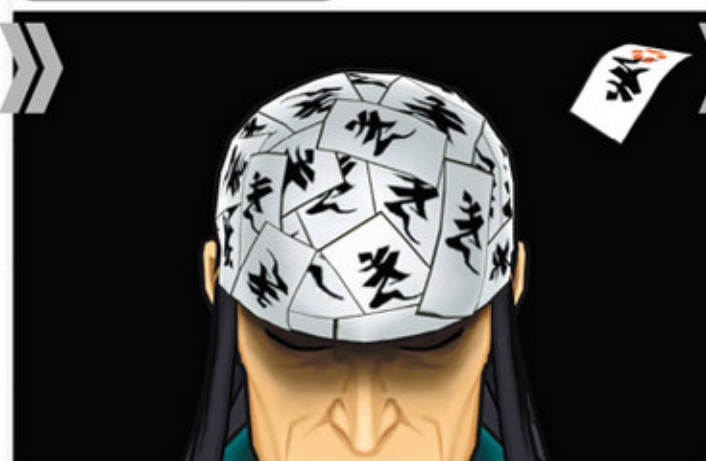
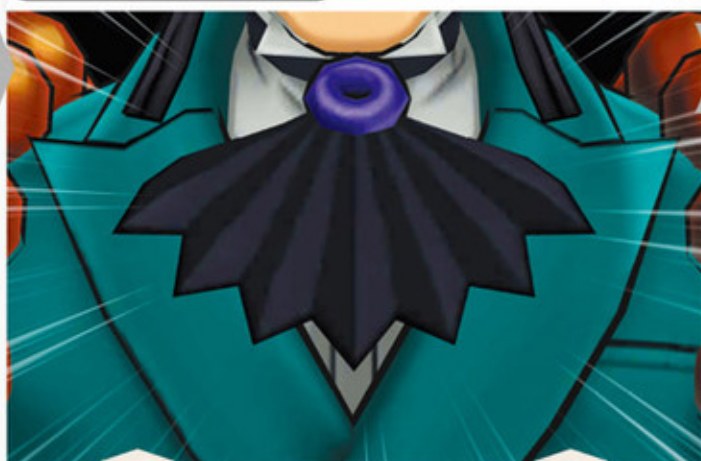
天魔 驚く

うつむく

変身デモ❶

変身デモ❷

変身デモ❸

変身デモ❹

基本

ダメージ

スリ

考える

しょげる

怒る

照れる

反省(拝み)

反省(チラ見)

ゴマすり

冷や汗

美葉院 秀一
基本
香水単発
香水ループ
得意げ
高笑い
怒る
考え中
悲しみ
焦り
ダメージ❶
ダメージ❷
電話❶
電話❷
忍び笑い
ブレイク❶
ブレイク❷
ブレイク❸

ブレイク❹

ぼう然

左右電話ブレイク

うなだれるブレイク❶

うなだれるブレイク❷

基本

考え中

泣く

冷や汗

叫ぶ

女性 基本

女性 うっとり

女性 泣く

女性 決めポーズ

女性 ダメージ後倒れる

女性 喜ぶ

静矢 零

基本

ダメージ

得意げ

考え中

怒る

挑発

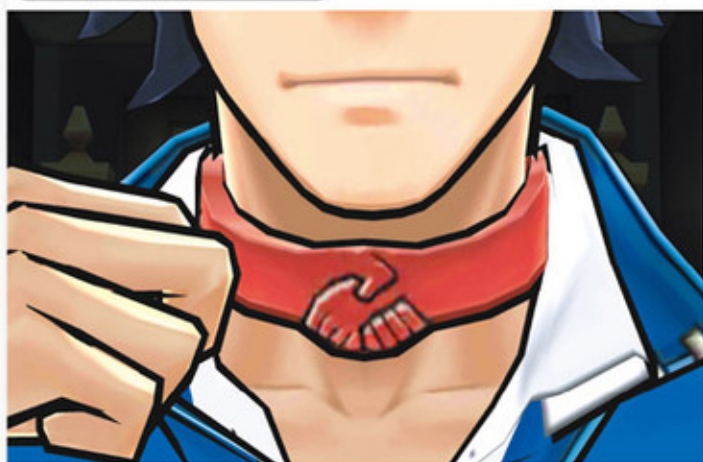
慌てる

やぶれかぶれ

やせ我慢

冷や汗

左手を出すデモ

首元を見せるデモ

宇和佐 集芽

基本

新聞

カメラ

得意げ

怒る

冷や汗

照れる

ダメージ

ブレイク❶

ブレイク❷

ブレイク❸

ブレイク❹

ブレイク❺

ブレイク❻

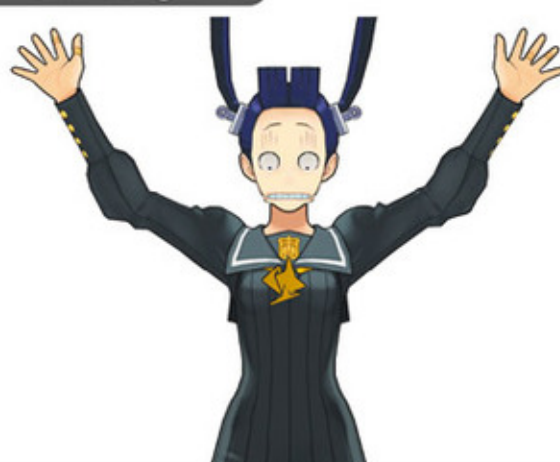
一路 真二

基本

考え中

ほめる

変身❶

変身❷

変身③

変身④

怒る

得意げ

出欠

ブレイク①

ブレイク②

ブレイク③

ブレイク④

ブレイク⑤

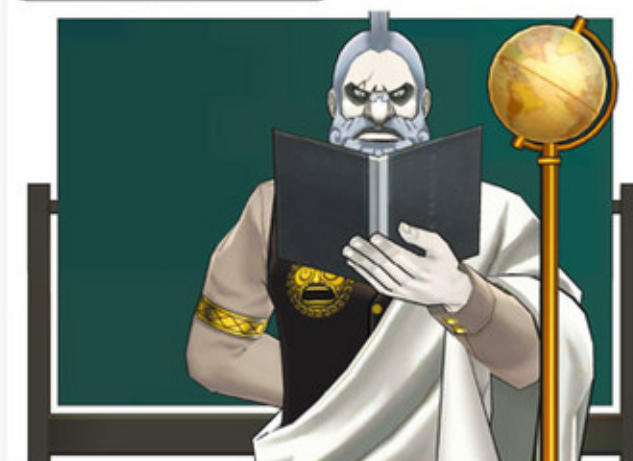
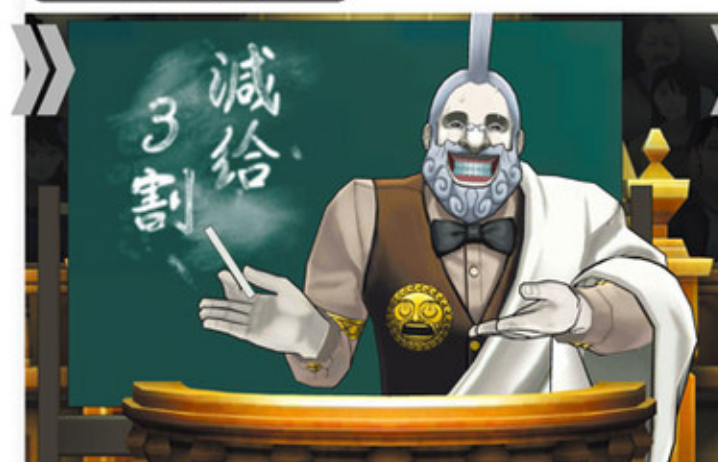
ブレイク⑥

ブレイク⑦

ブレイク⑧

星成 太陽

基本(メット持ち)

ため息

考え中

ダメージ

焦る

気合い(メット)

気合い

リフトオフ

笑う

驚く

苦しむ

基本

訴える

考え中

得意げ

悲しげ

電話

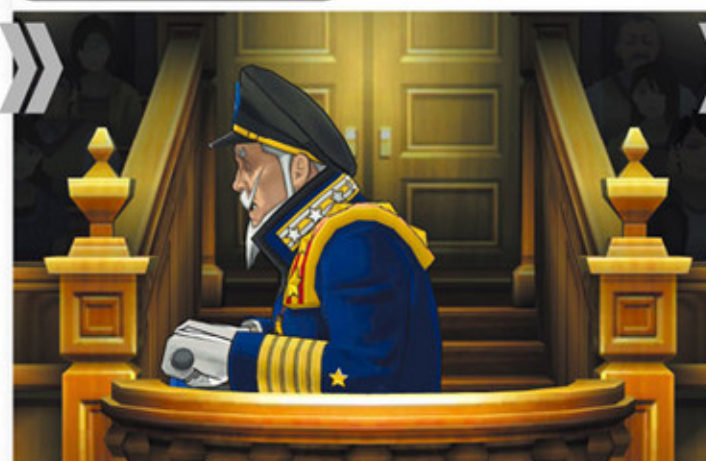
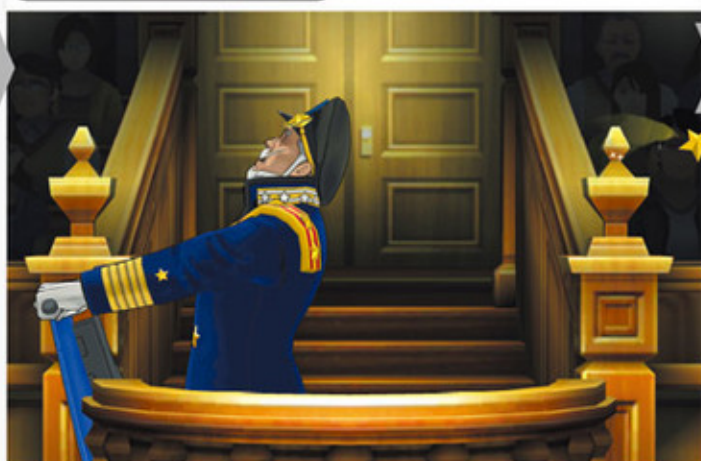
怒る

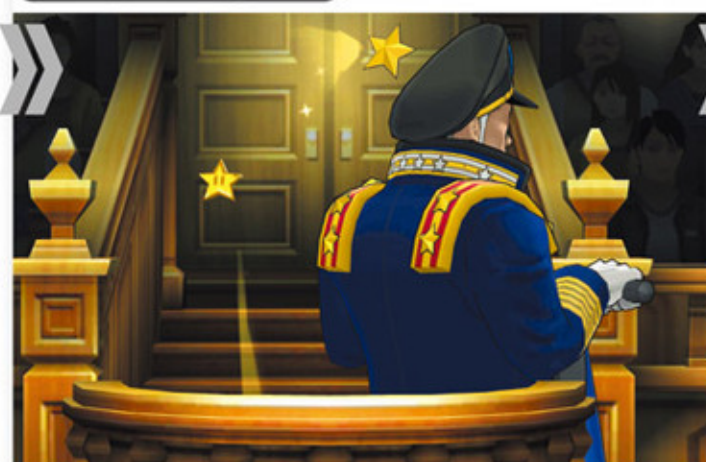
ダメージ

ブレイク①

ブレイク②

ブレイク③

ブレイク④

ブレイク⑤

ブレイク⑥

ブレイク⑦

ブレイク⑧

ブレイク⑨

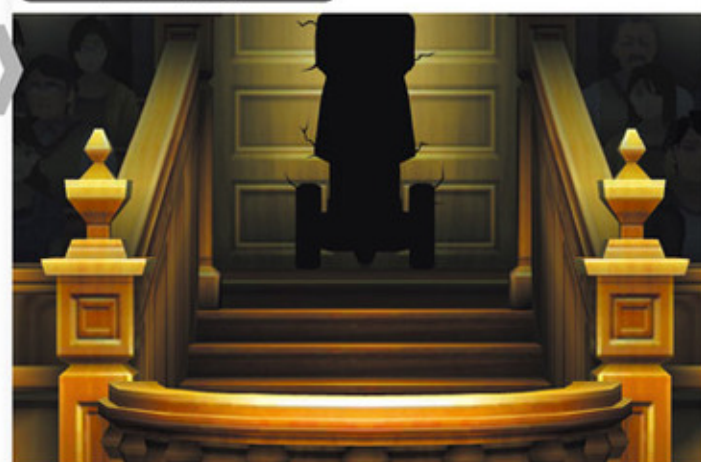
ブレイク⑩

ブレイク⑪

ブレイク⑫

ブレイク後

基本

得意げ

うっとり

にらむ

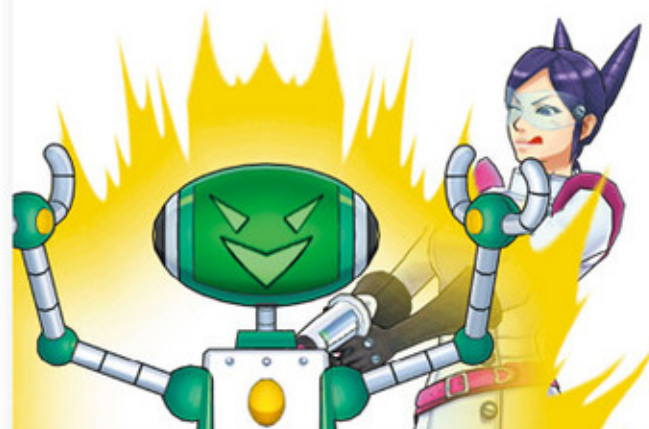
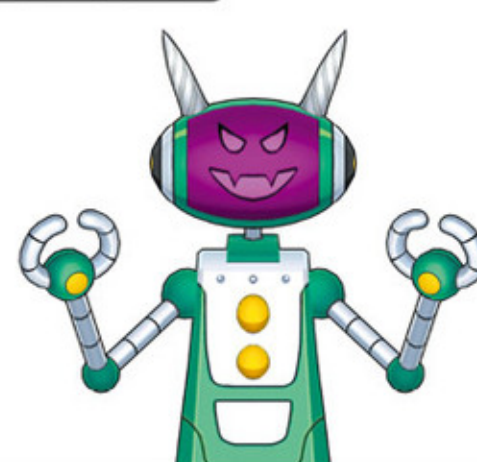
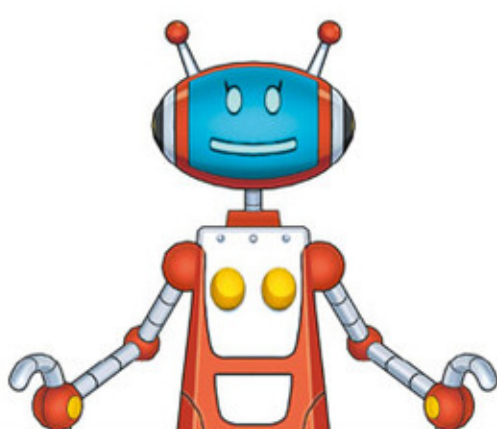
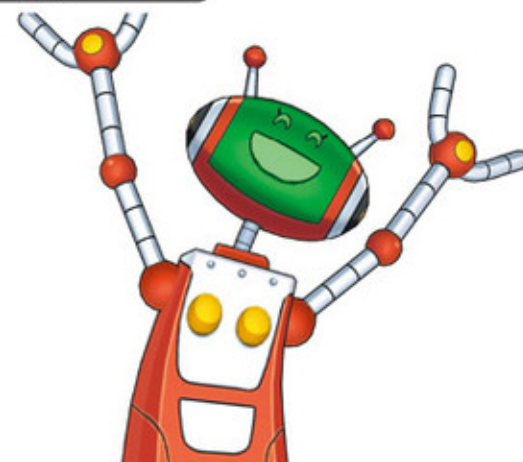
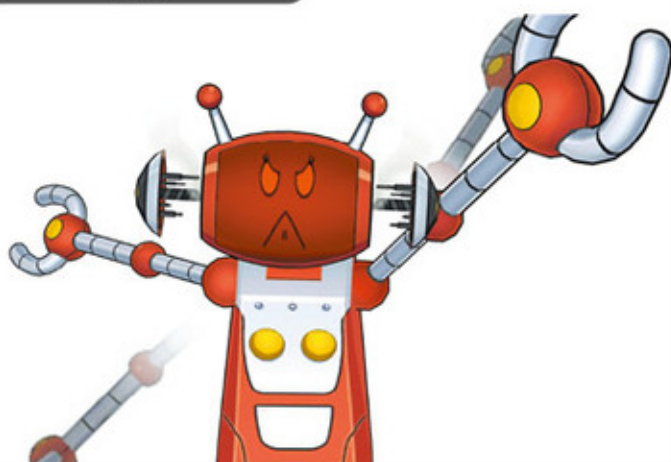
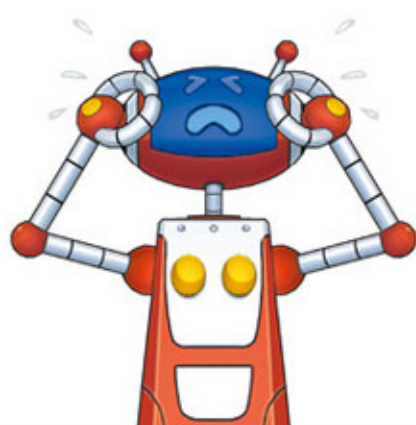
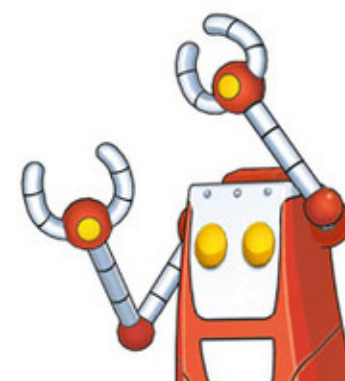
余裕

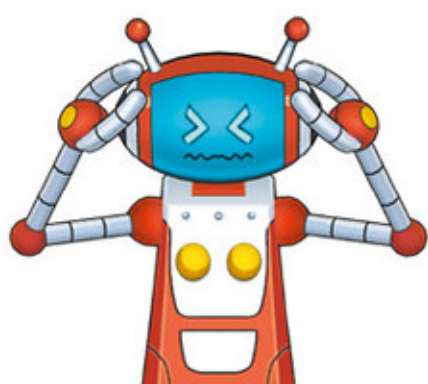
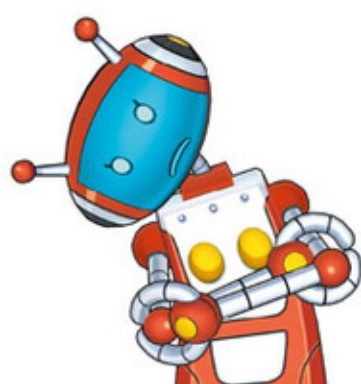
考え中

ツッコミ

エネルギー注入

笑い怒り

笑い

ポンタ のっとり

基本

喜び

怒る

悲しみ

ダメージ

冷や汗

考え中

荒船 エル

基本

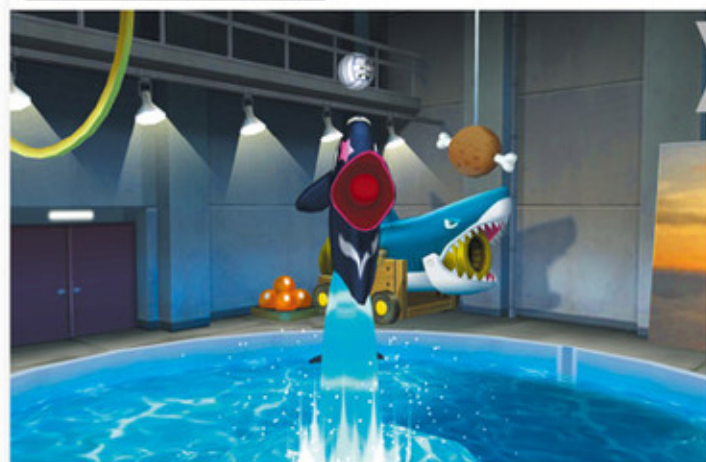
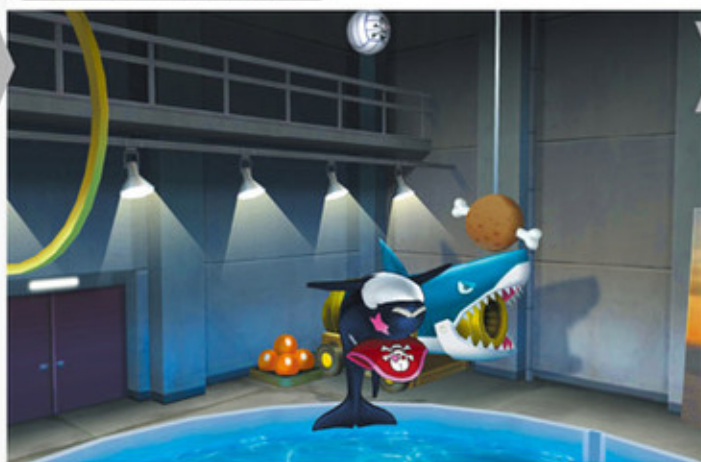
喜ぶ

拍手

歌う

エサ(大量)

潮吹き

ボールアタック❶

ボールアタック❷

ボールアタック❸

ボールアタック❹

ボールアタック❺

ボールアタック❻

水面アタック❶

水面アタック❷

水面アタック❸

水面アタック④

水面アタック⑤

水面アタック⑥

基本

悲しげ

喜び

犬笛

考える

焦る

ダメージ①

ダメージ②

怒る

パフォーマンス

得意げ

伊塚 育也

基本

喜びラップ

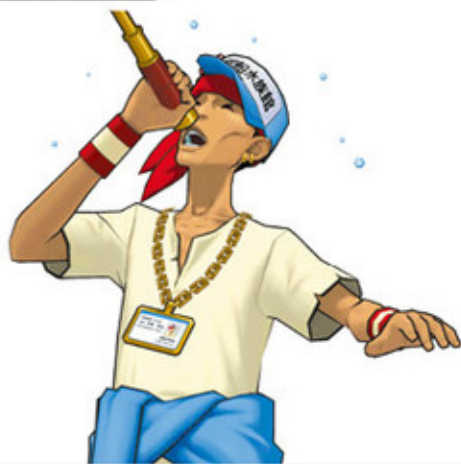
喜びラップ会話

ラップポーズ

喜ぶ

驚く

考え中

怒る

基本(ペンギン)

基本会話(ペンギン)

皮肉(ペンギン)

イライラ

悔しい

驚く❶

驚く❷

考え中(ペンギン)

焦る

焦る(ペンギン)

怒る

浦島 麗華

基本

シリアス

怒る

ダメージ

冷や汗

高笑い

考え中

得意げ

ブレイク❶

ブレイク❷

ブレイク❸

ブレイク❹

キャラクター身長表

ゲーム中に登場するキャラクターにはそれぞれ、身長が設定されている。全キャラクターを並べると、以下のようになる。ゲーム中では見られない被害者の全身像は、とくに貴重だ。

Background

背景イラスト

背景を3Dで制作する際の見本になった設定画と、
初期イメージイラストを掲載。じっくり見てみると、
見逃していた細かなギミックに気がつくかも？

背景

ここからは、『逆転裁判5』のゲーム内で実際に使用された背景イラストを掲載する。開発途中の"初期イメージ"も併せて掲載するので、見くらべて楽しんでほしい。

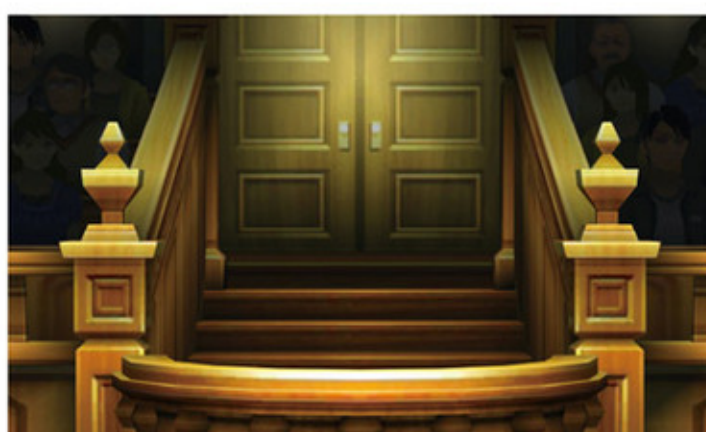
第1話 背景

控え室

成歩堂なんでも事務所

法廷 あおり

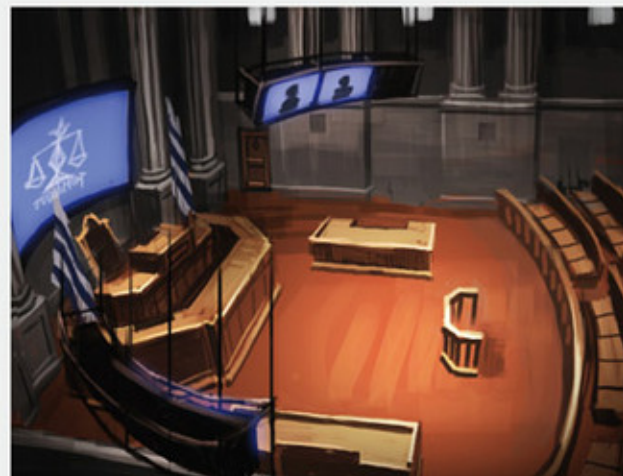
法廷 裁判長席

法廷 検事席

法廷 証人席

法廷 弁護士席

法廷 全景

第1話 初期イメージ

第2話 背景

九尾村・妖怪横町

九尾屋敷・庭園

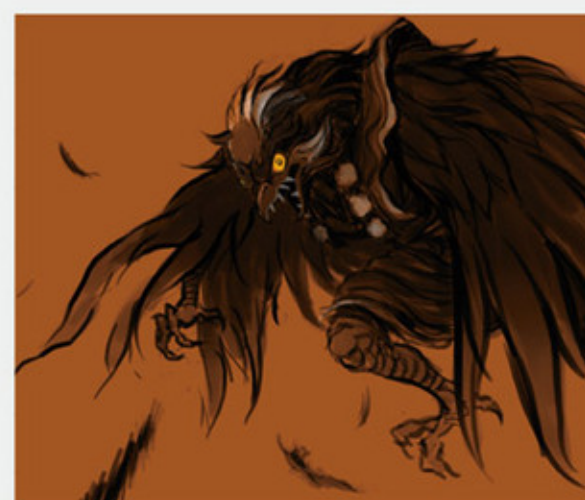
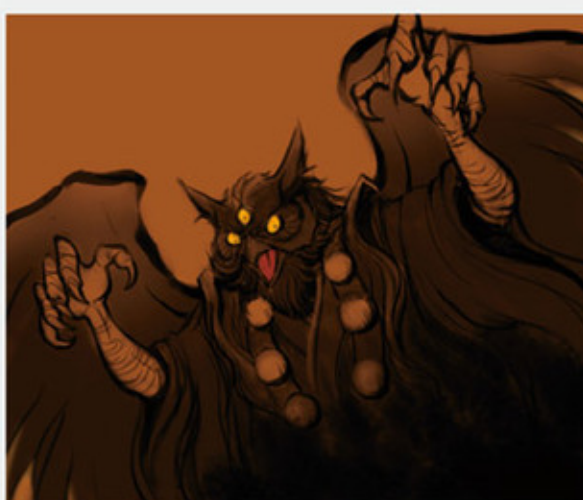
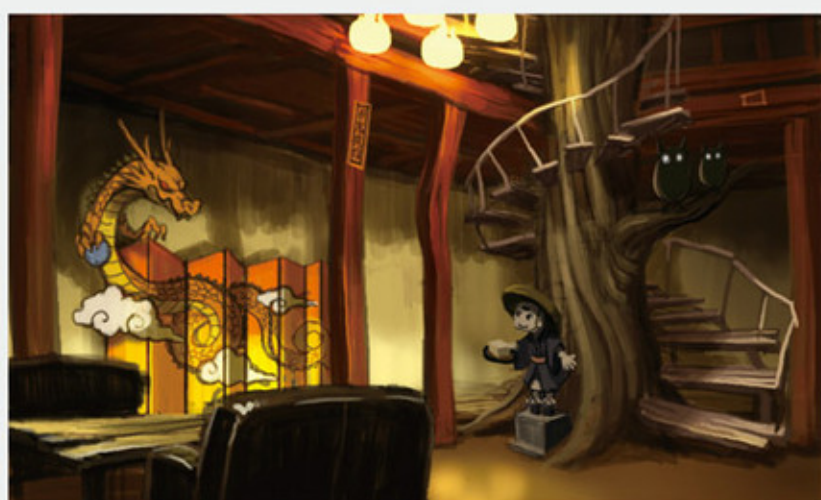
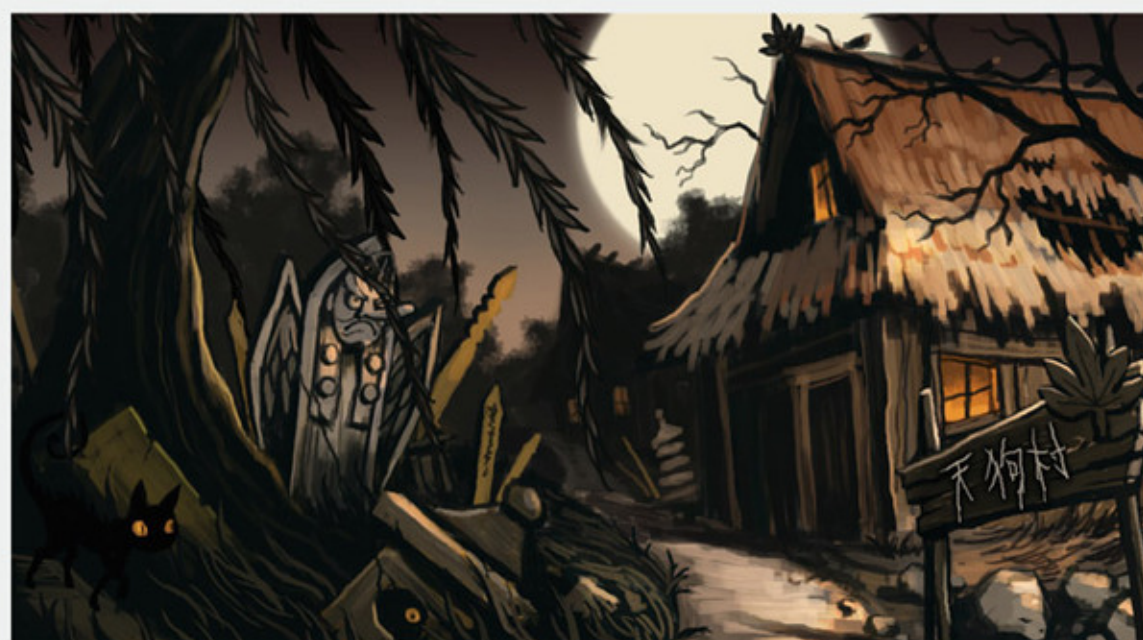
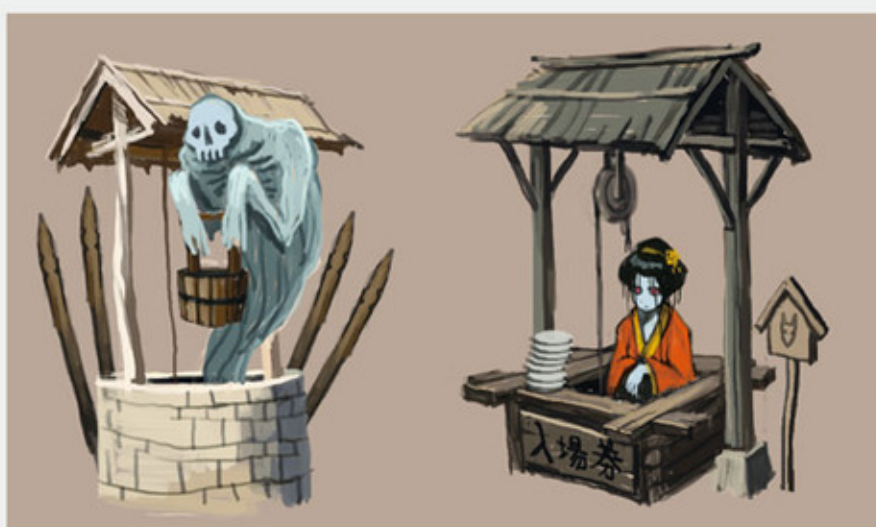
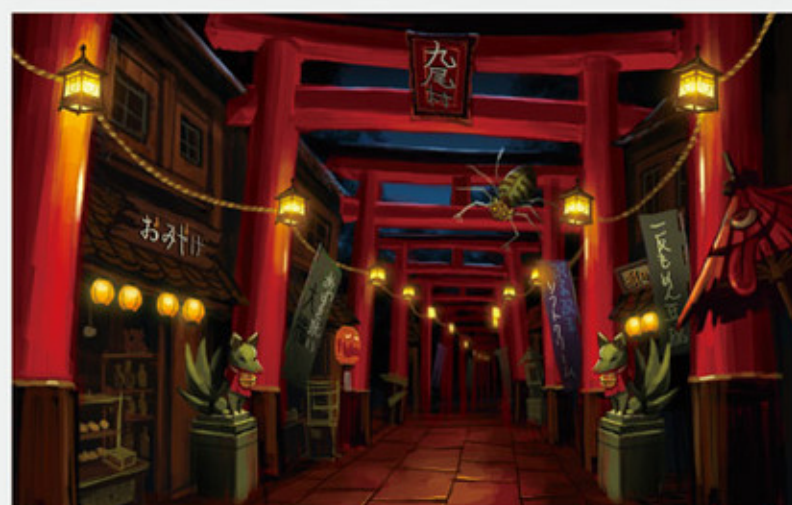
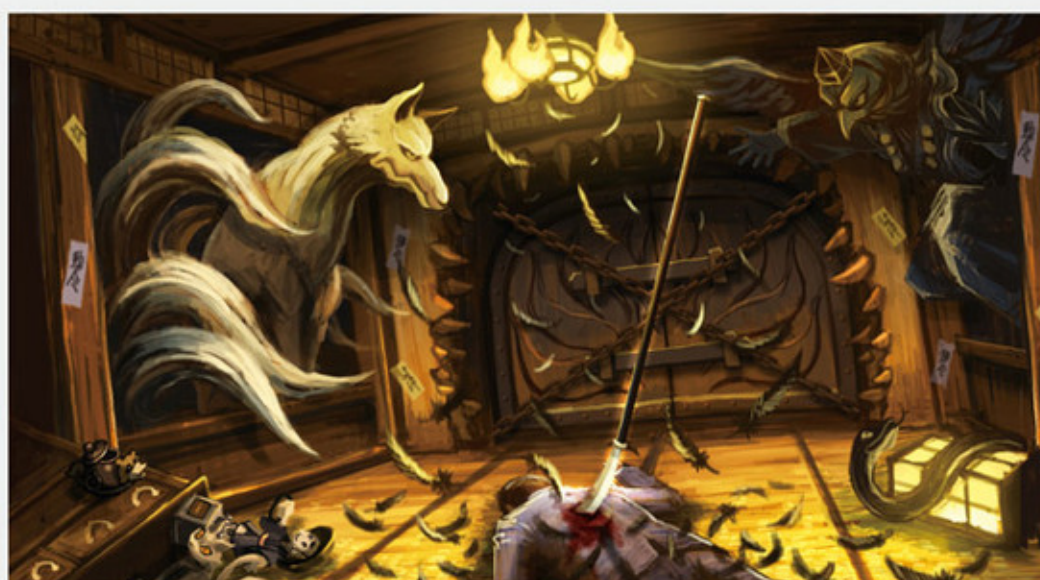
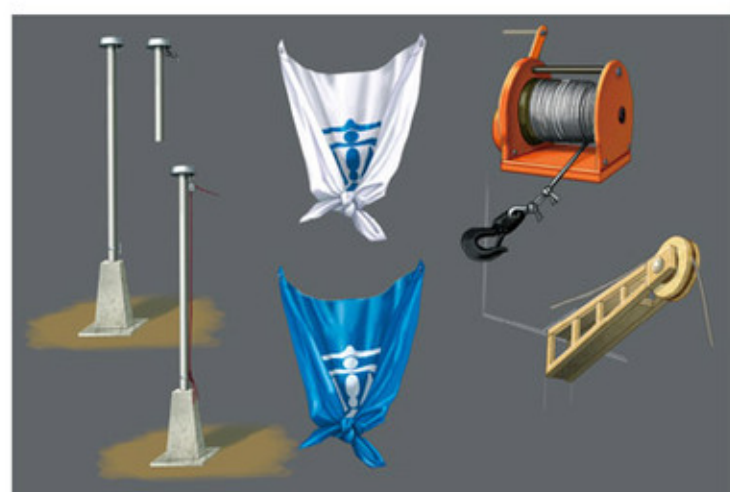
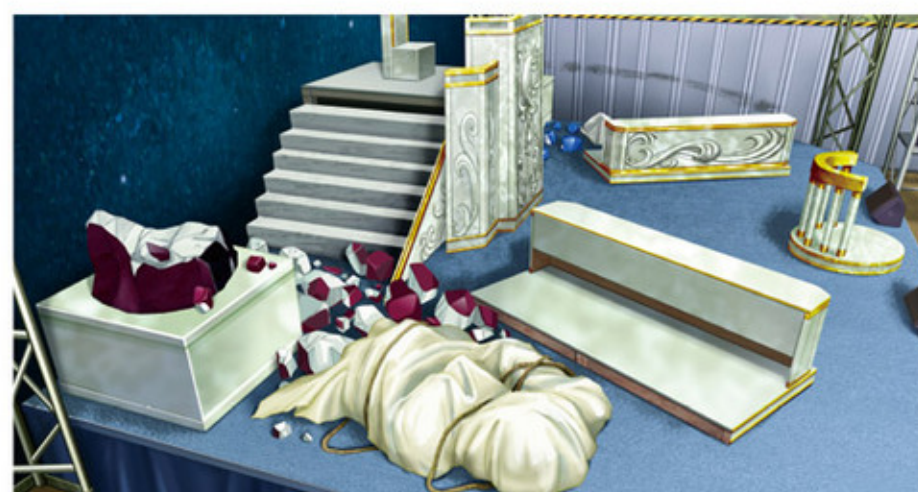
九尾屋敷・九尾の間A

九尾屋敷・九尾の間B

九尾屋敷・九尾の間C

九尾屋敷・ロビー

九尾屋敷・開かずの間

第2話 初期イメージ

私立テミス法律学園・校庭ステージA

私立テミス法律学園・校庭ステージ小物

私立テミス法律学園・校庭ステージB

テミス法律学園
Themis Houritsu Gakuen

私立テミス法律学園・校舎デザイン

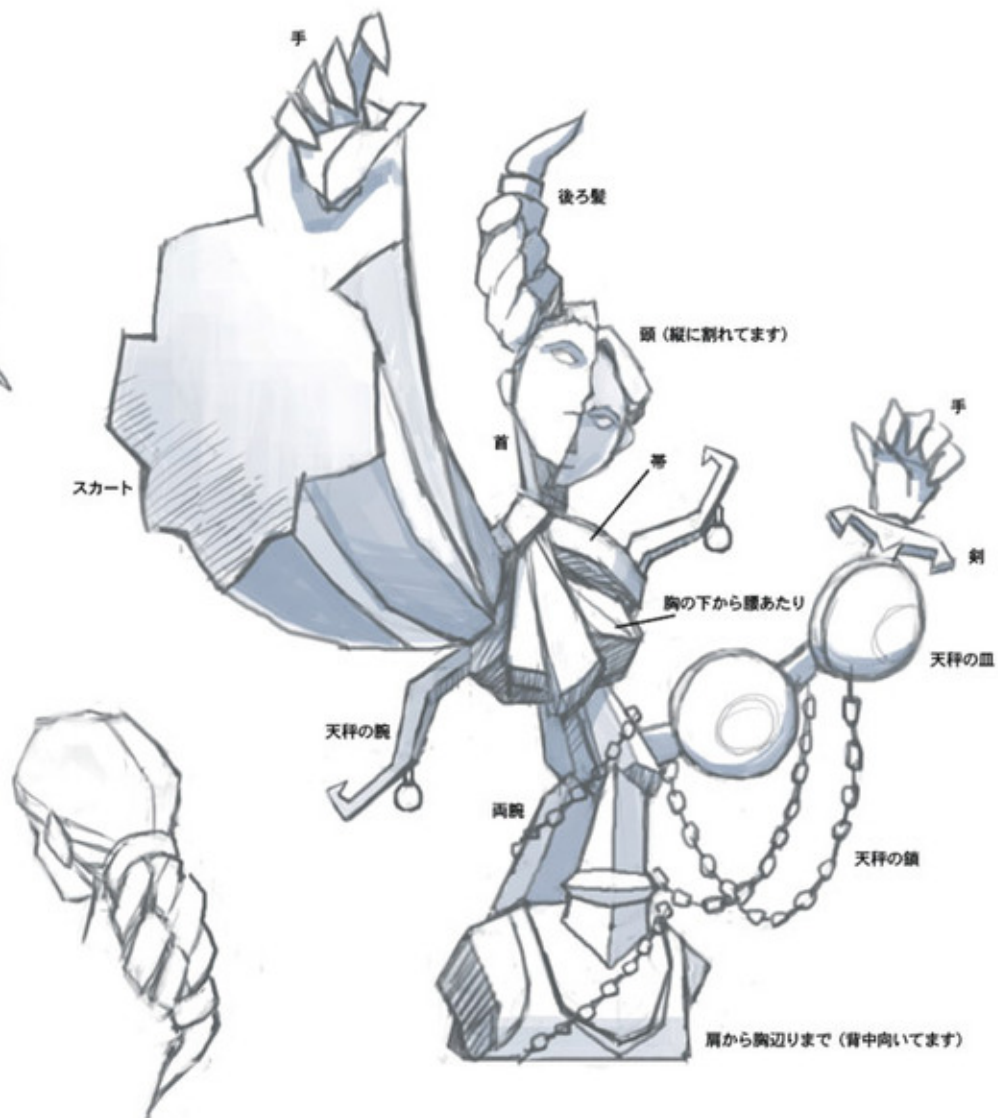
私立テミス法律学園・1階・廊下

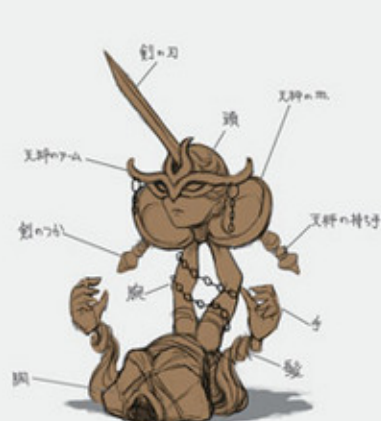
私立テミス法律学園・3階・美術室

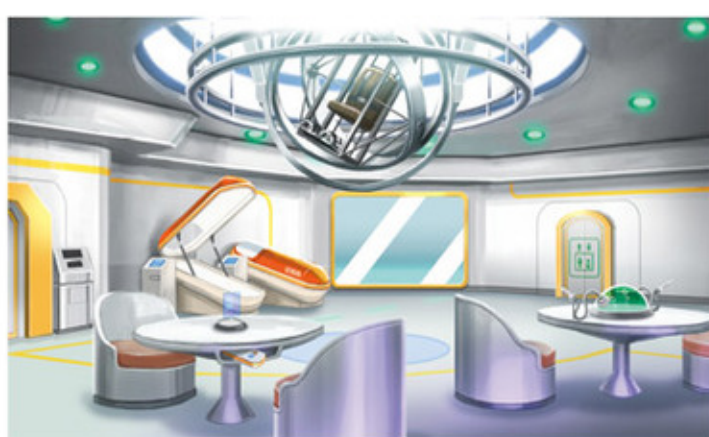
私立テミス法律学園・3階・大教室

私立テミス法律学園・大教室 証言台

私立テミス法律学園・大教室 弁護士席

私立テミス法律学園・校舎裏

女神像（変形）

第3話 初期イメージ

宇宙センター・エントランス（通常時）

宇宙センター・エントランス（事件発生時）

宇宙センター・ラウンジA

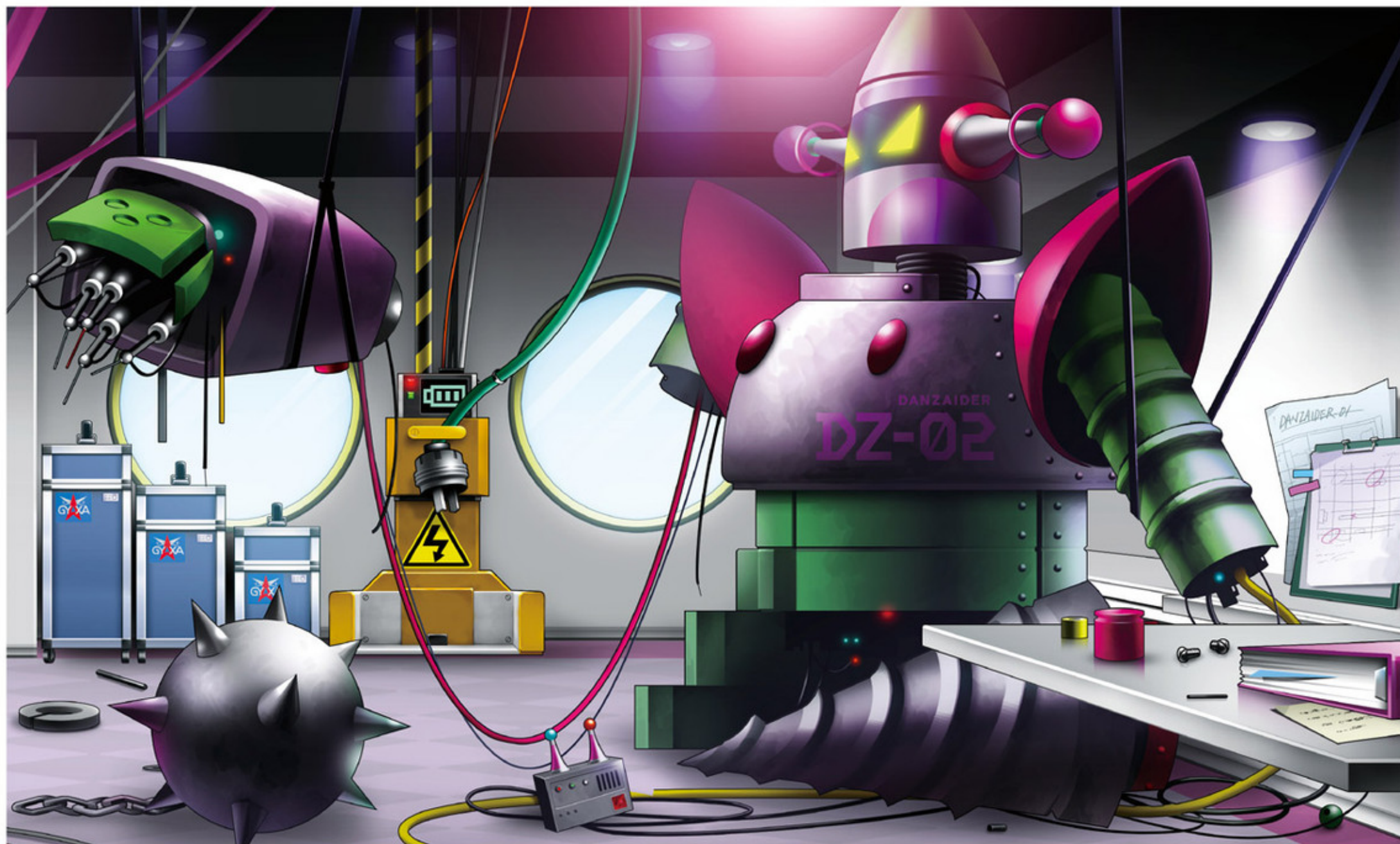
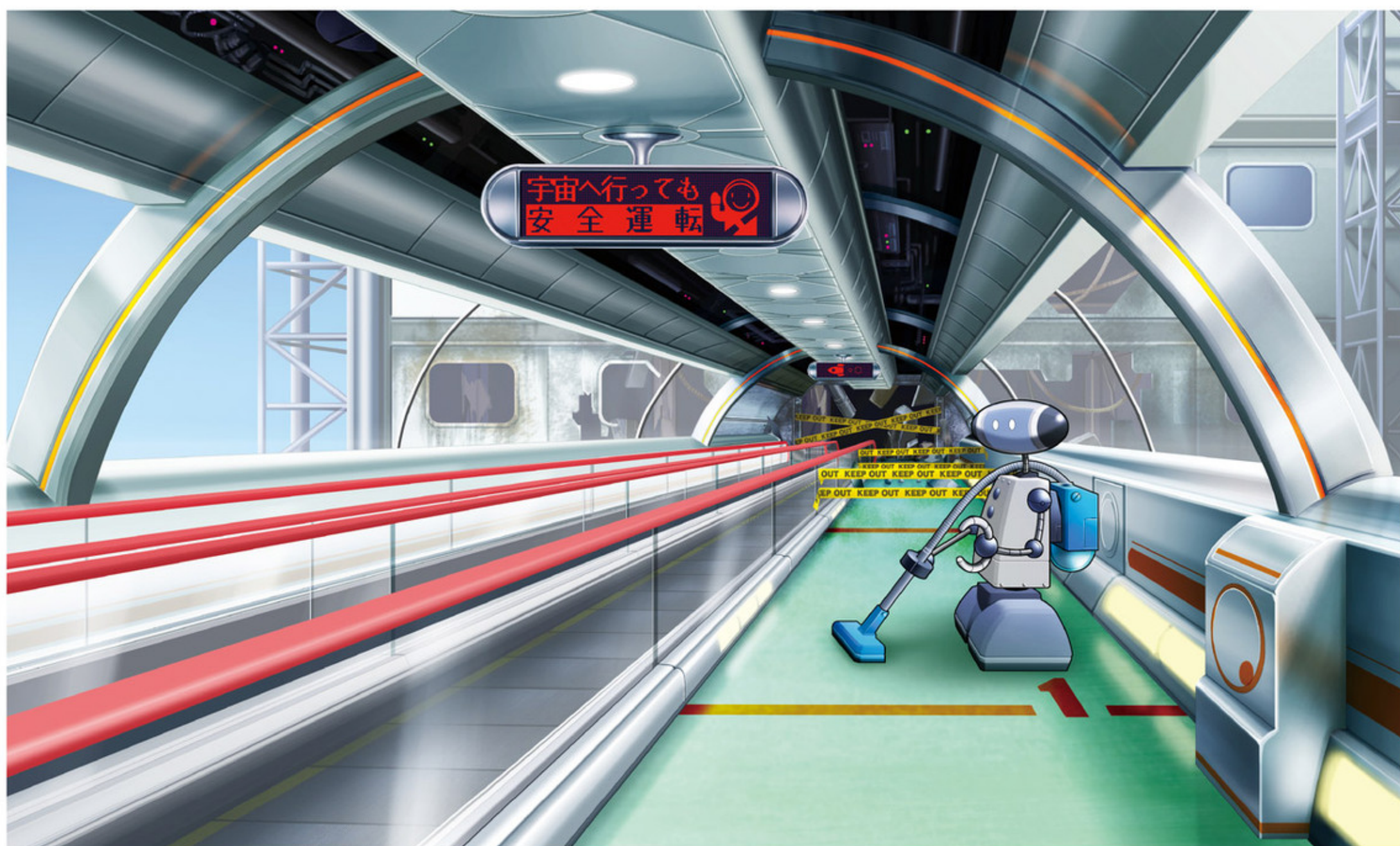
宇宙センター・ラウンジB

宇宙センター・ラウンジC

宇宙センター・ロボット研究室A

発射台の周囲

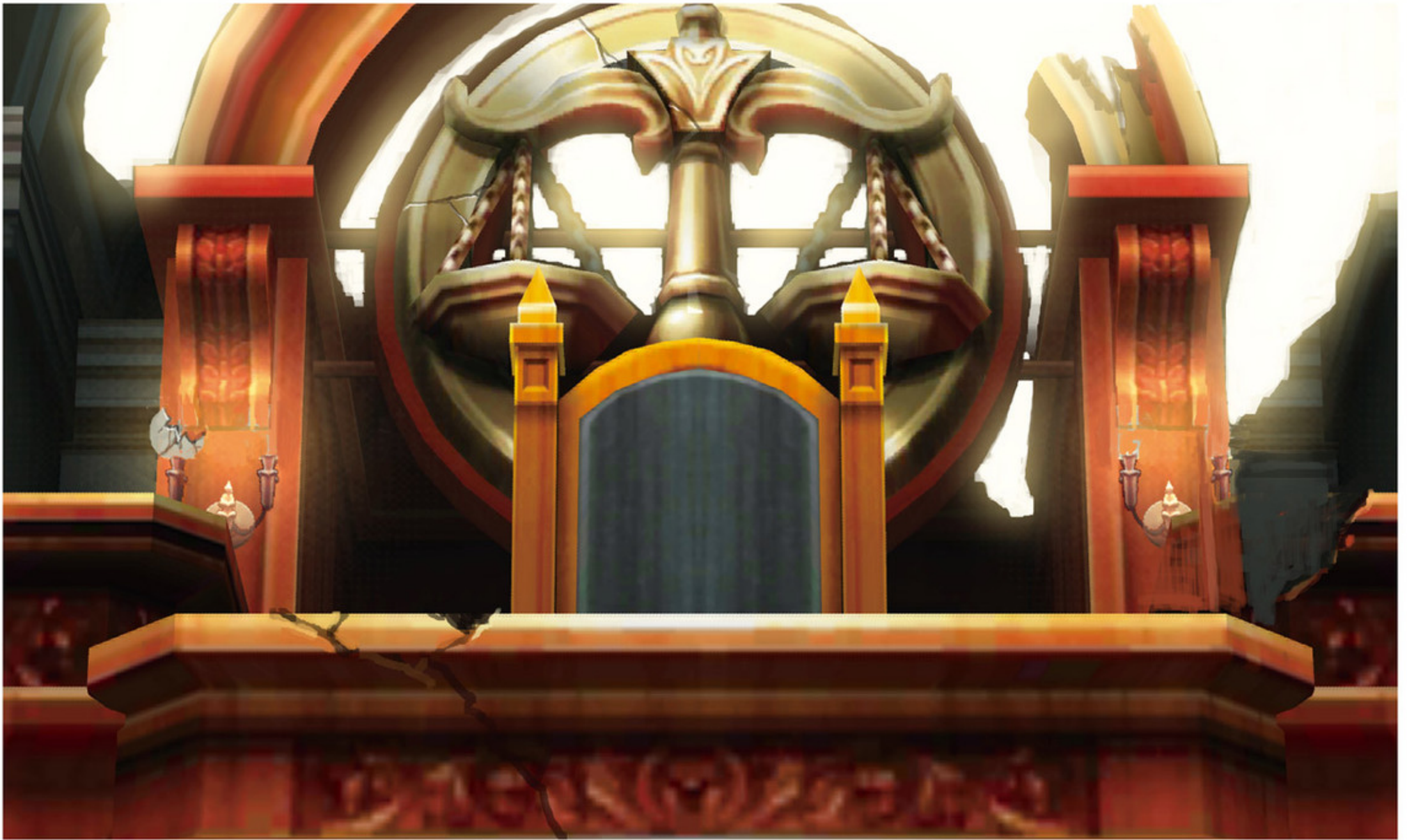
宇宙センター・見学スペース

宇宙センター外観

宇宙センター･ロボット研究室B

宇宙センター･第1発射台通路

崩壊法廷 全景

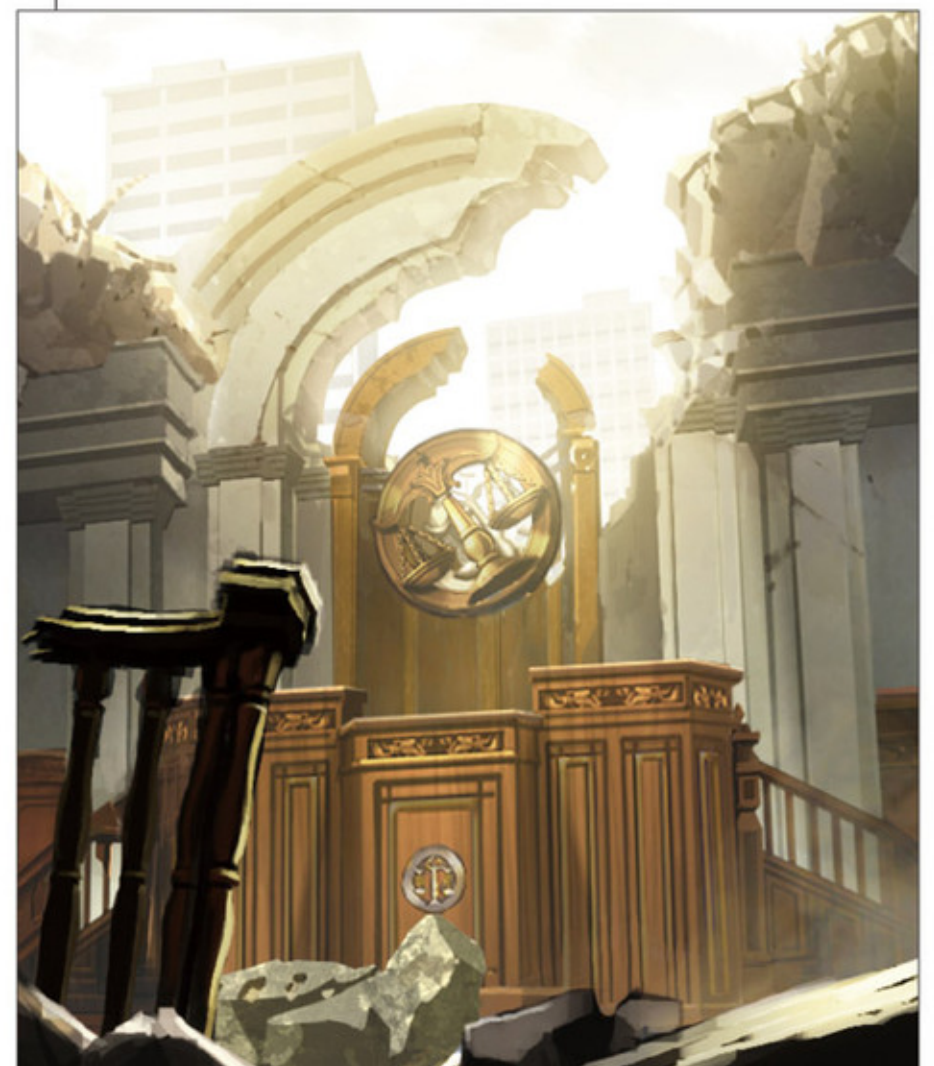
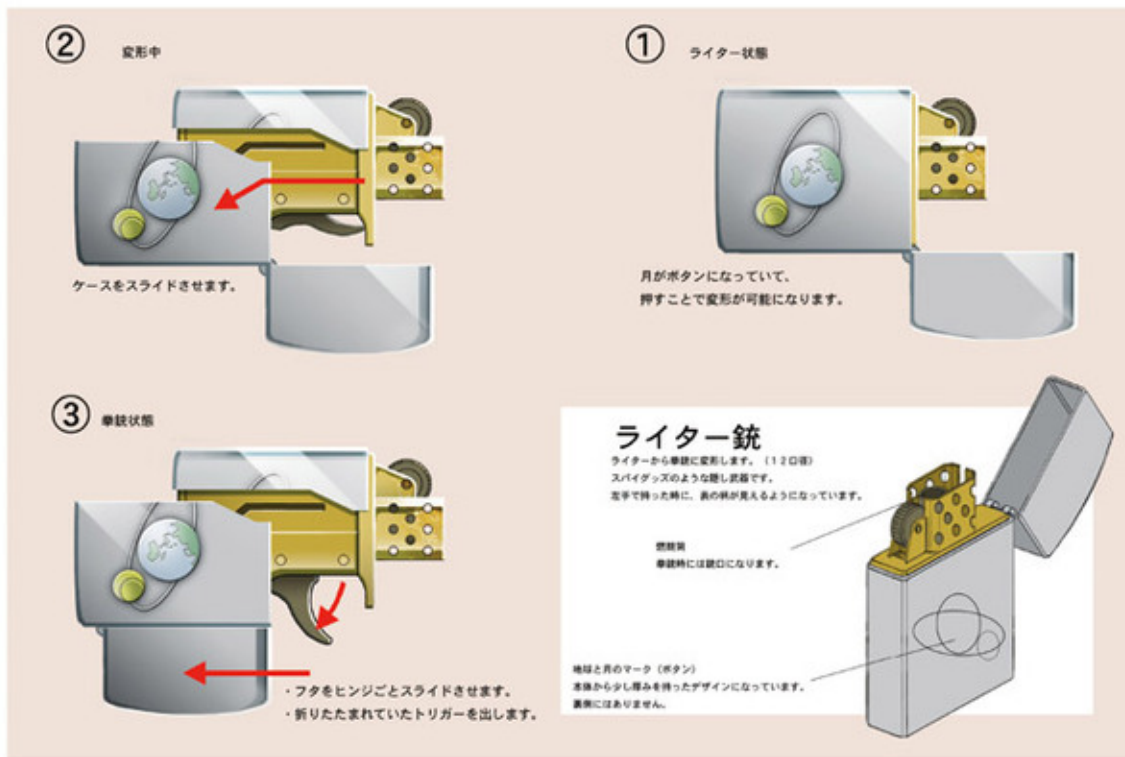
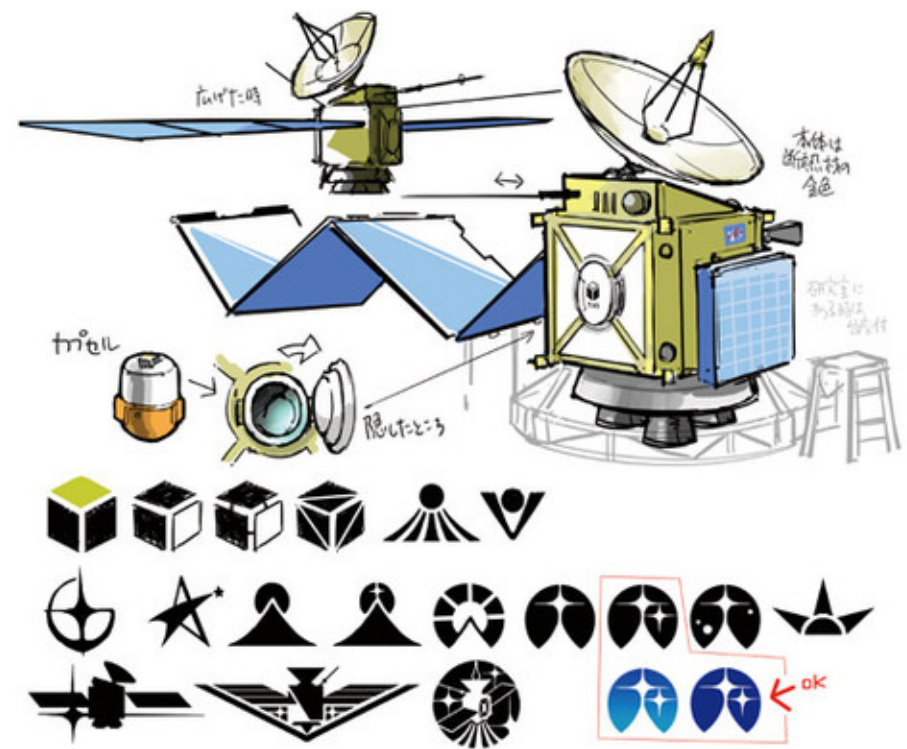
崩壊法廷 証言台

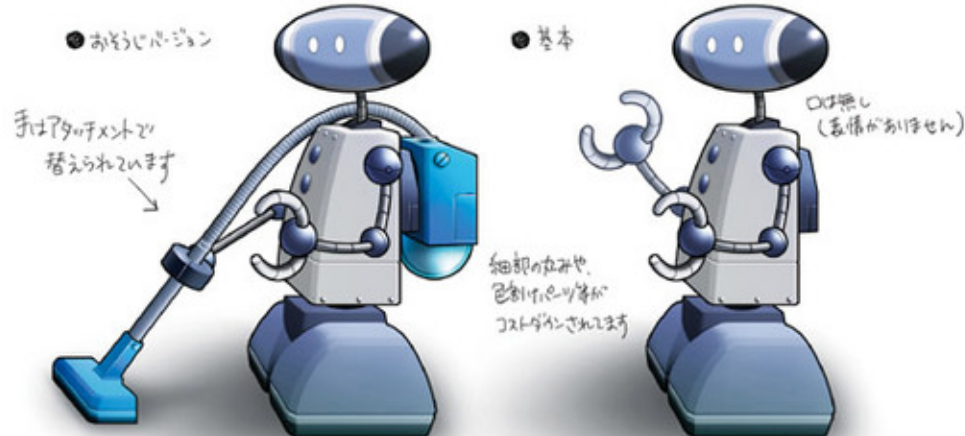
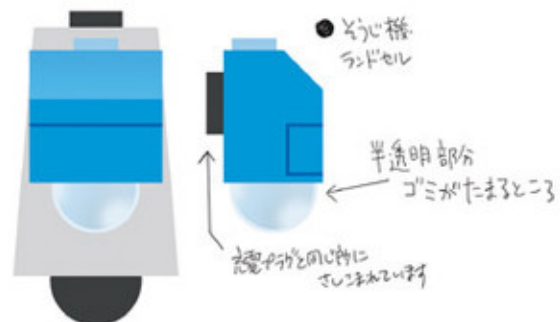
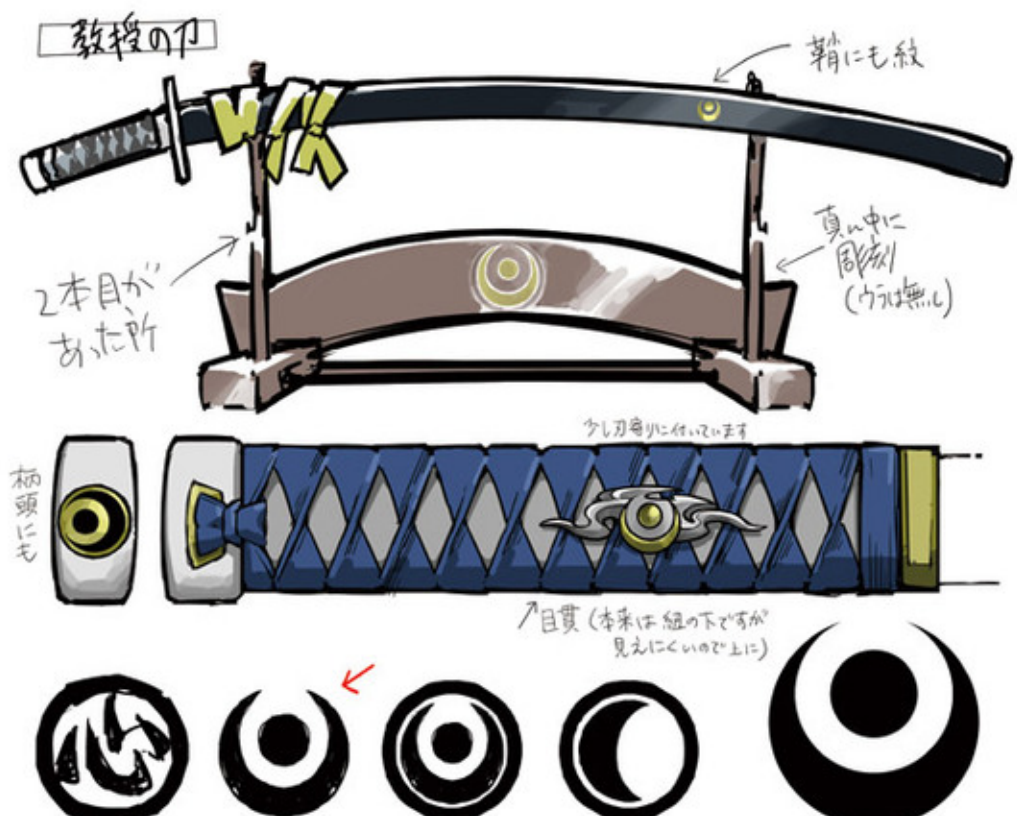
崩壊法廷 検事席

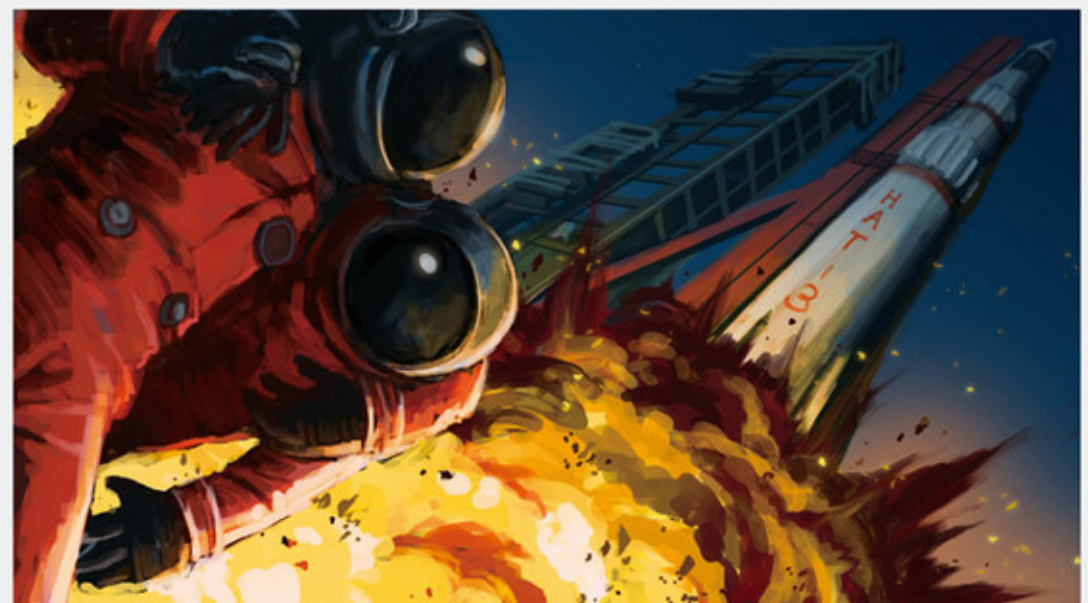
崩壊法廷 弁護士席

崩壊法廷 裁判長席

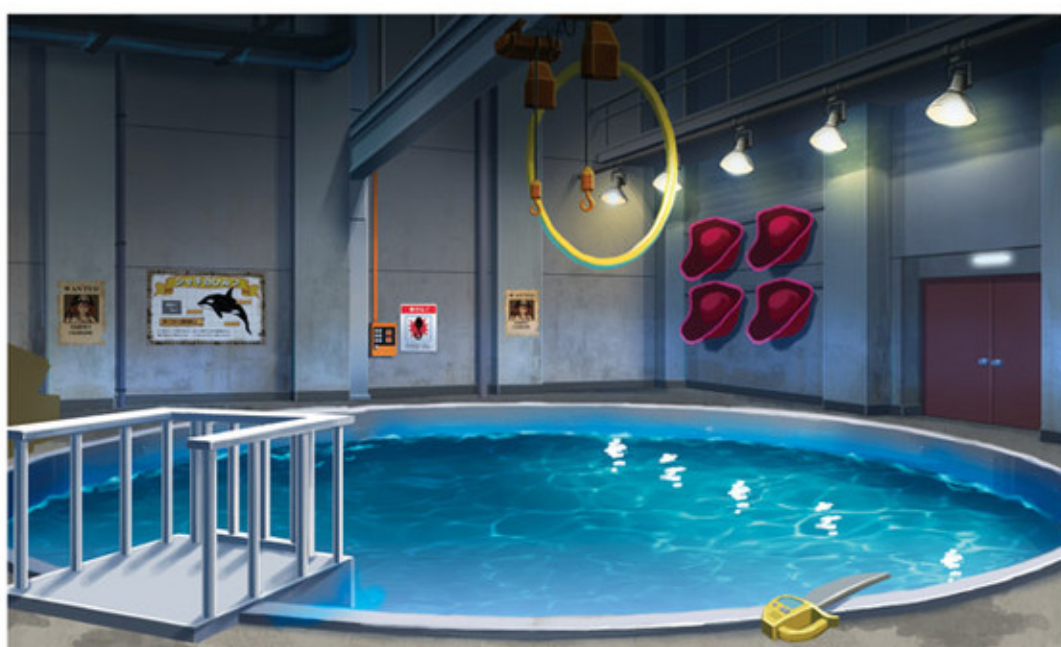
崩壊法廷 書き割り用

── 拡大

崩壊法廷 傍聴席

ライター銃

探査機イメージ

GYAXAマーク

量産機ロボ

希月教授の刀イメージ

第4話・第5話 初期イメージ

荒船水族館・ショーステージ

荒船水族館・シャチ用プールA

荒船水族館・シャチ用プールB

荒船水族館・シャチ用プールC

荒船水族館・生物実験室（研究室）

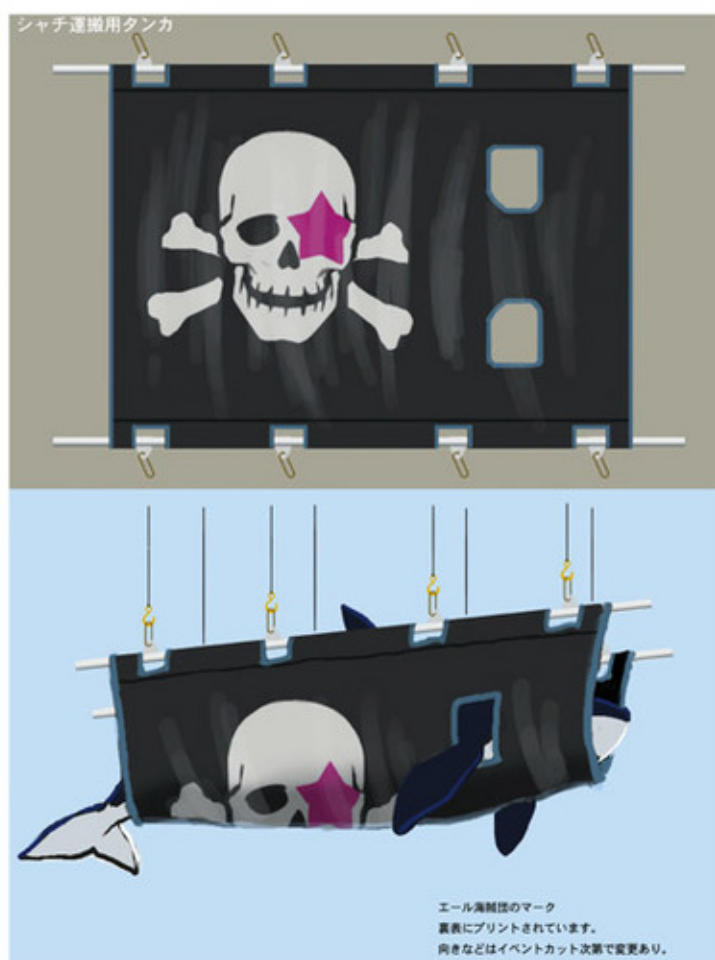
ライフル

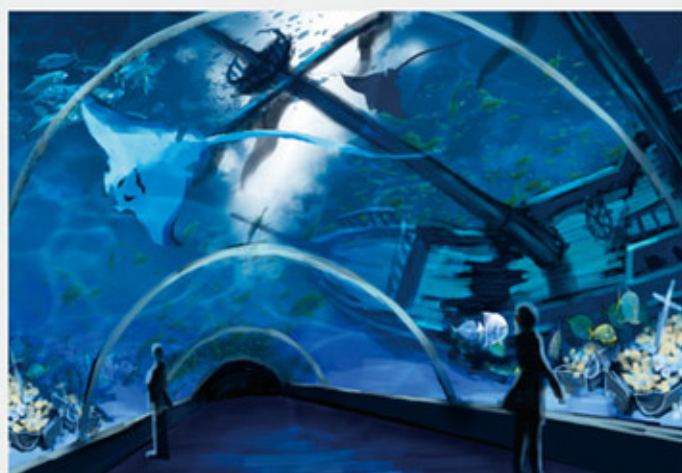
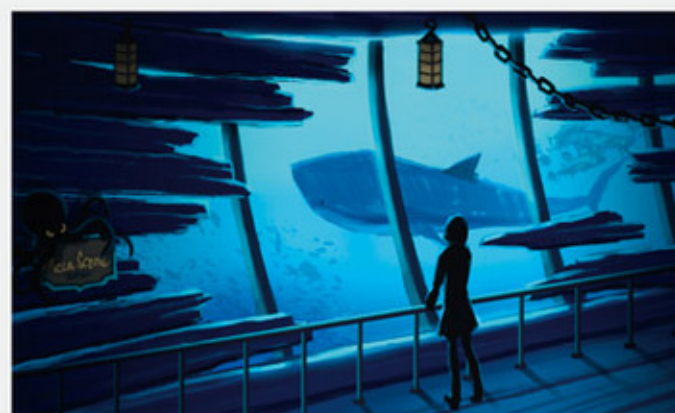
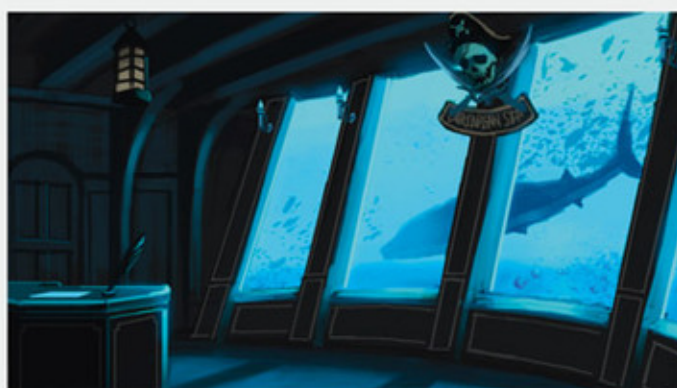
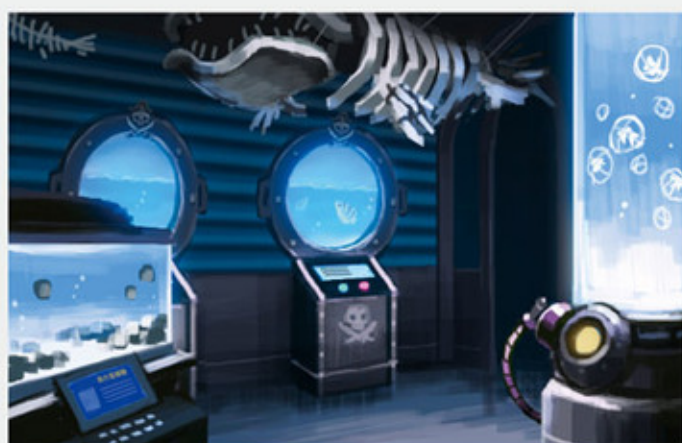
荒船水族館・トンネル水槽

荒船水族館・生物実験室（実験コーナー）

トランシーバー

荒船水族館・入口

訓練用人形

シャチ用タンカ

特別編 初期イメージ

Graphics

ゲーム内資料

イベントシーンなどで使われているイラストや、
シナリオ選択時に表示されるダイジェスト画像など、
ゲーム内で表示される画像の数々を、ここに掲載。

イベントカット

重要な場面で表示される"イベントカット"は、細部まで描き込まれている。プレイしているときにゲーム画面では確認し忘れた部分を、改めてじっくり観賞してほしい。

第1話

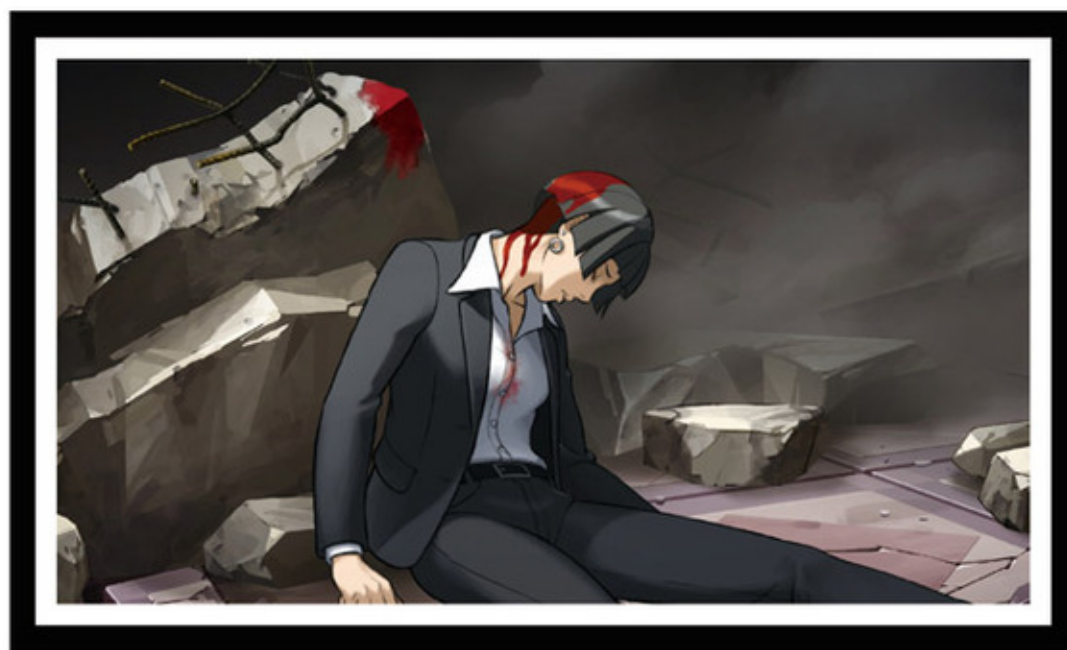
馬等島と爆弾

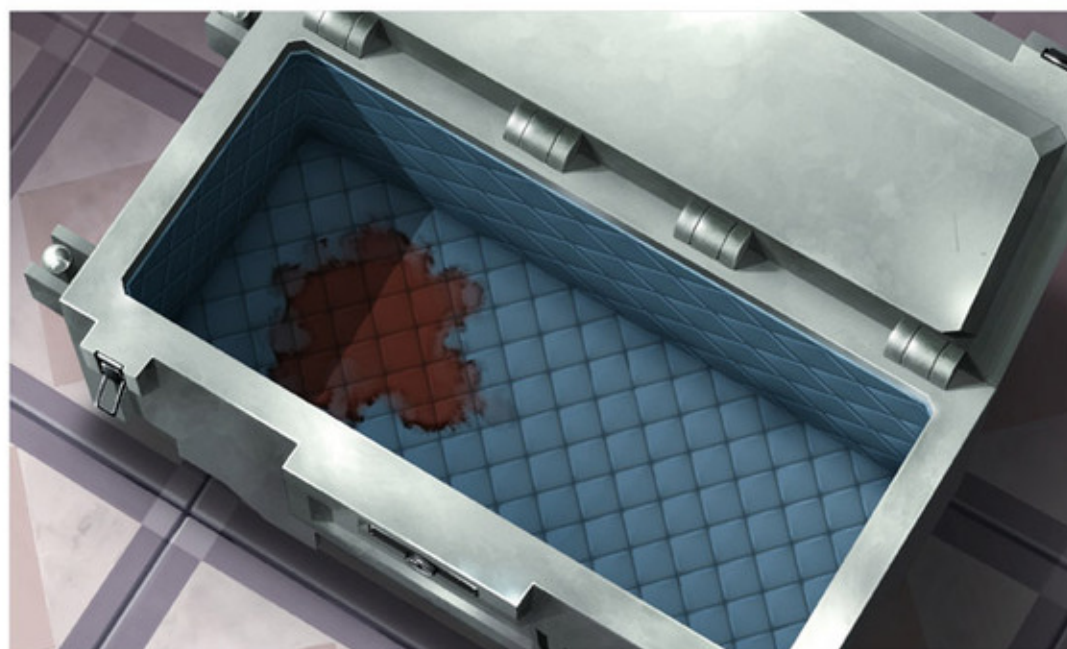
法廷爆破現場写真

爆弾とねつゾウくん

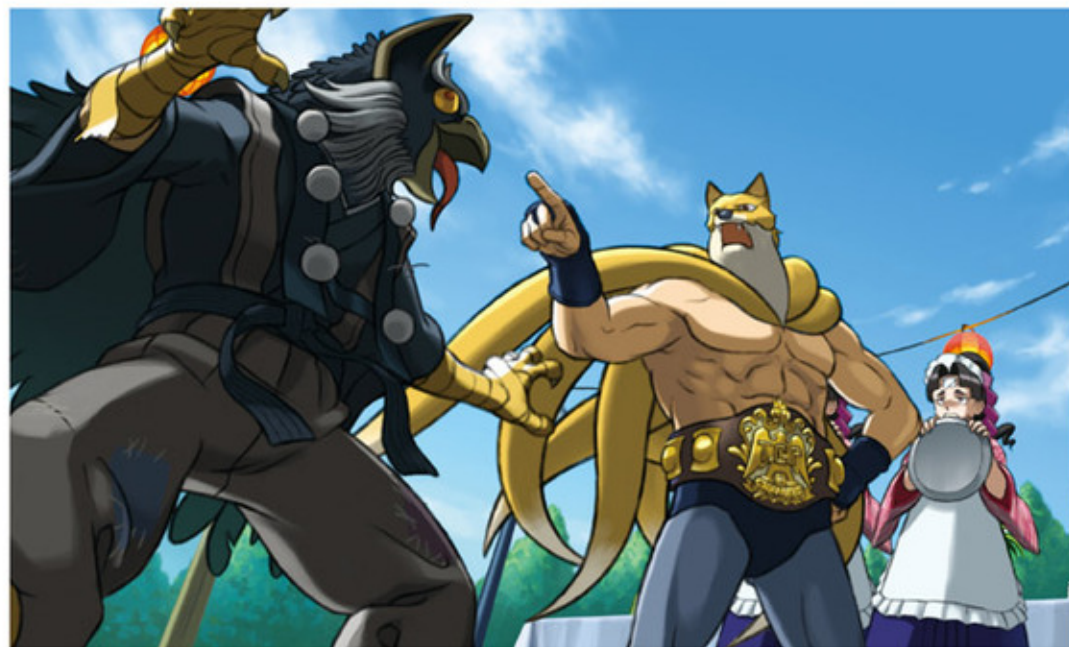
王泥喜襲撃現場写真①

犯人につめよる被害者

えんザイくんのポスター

法廷爆破現場写真(別角度)

王泥喜襲撃現場写真②

爆弾運搬ケースの中

第2話

妖怪伝説の絵巻物

グレート九尾VS天魔太郎

現場写真

川原とマスク

グレート九尾VS天馬市長

開かずの間の絵巻物

グレート九尾の写真

ゆめみ、天魔太郎を見る

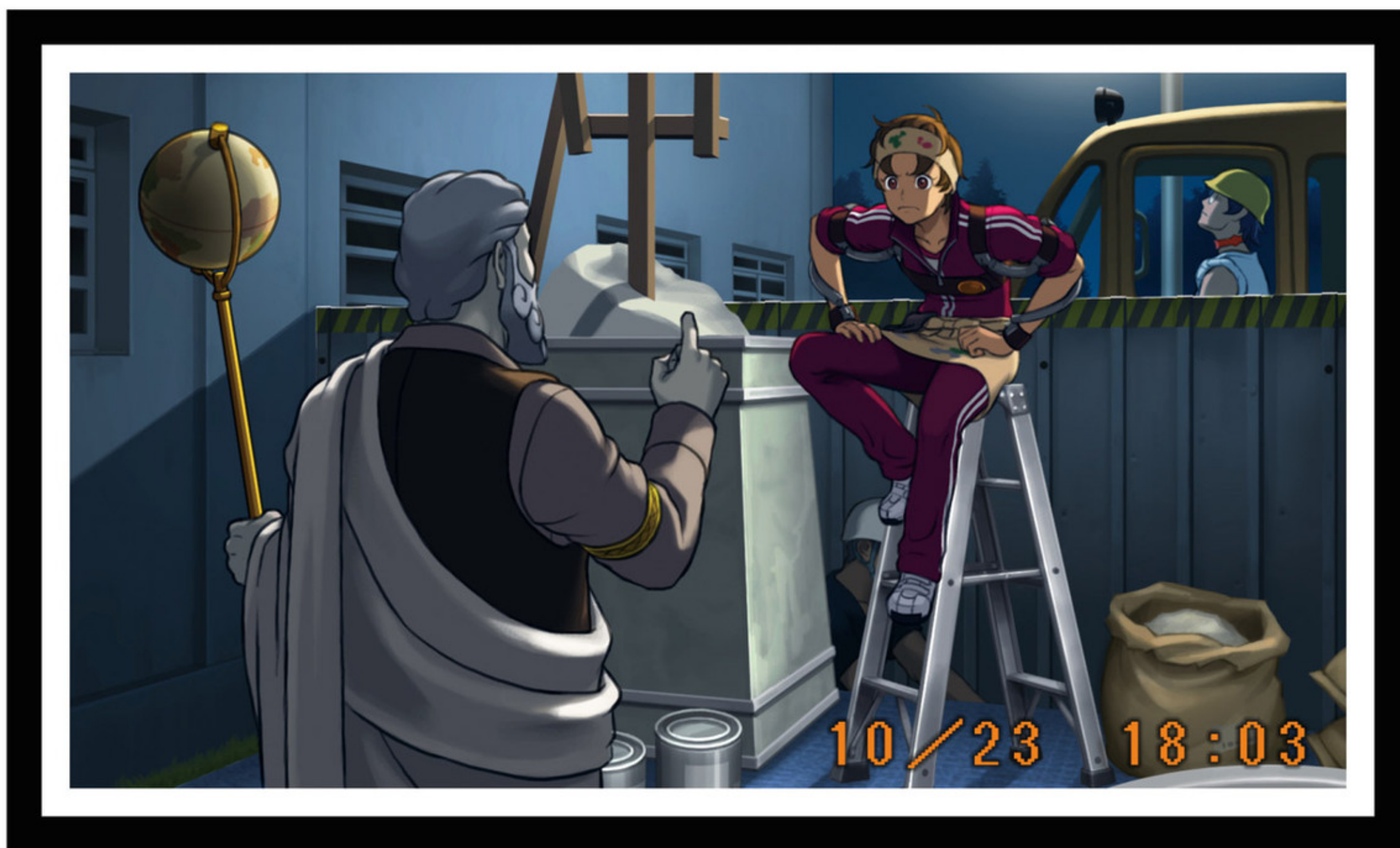
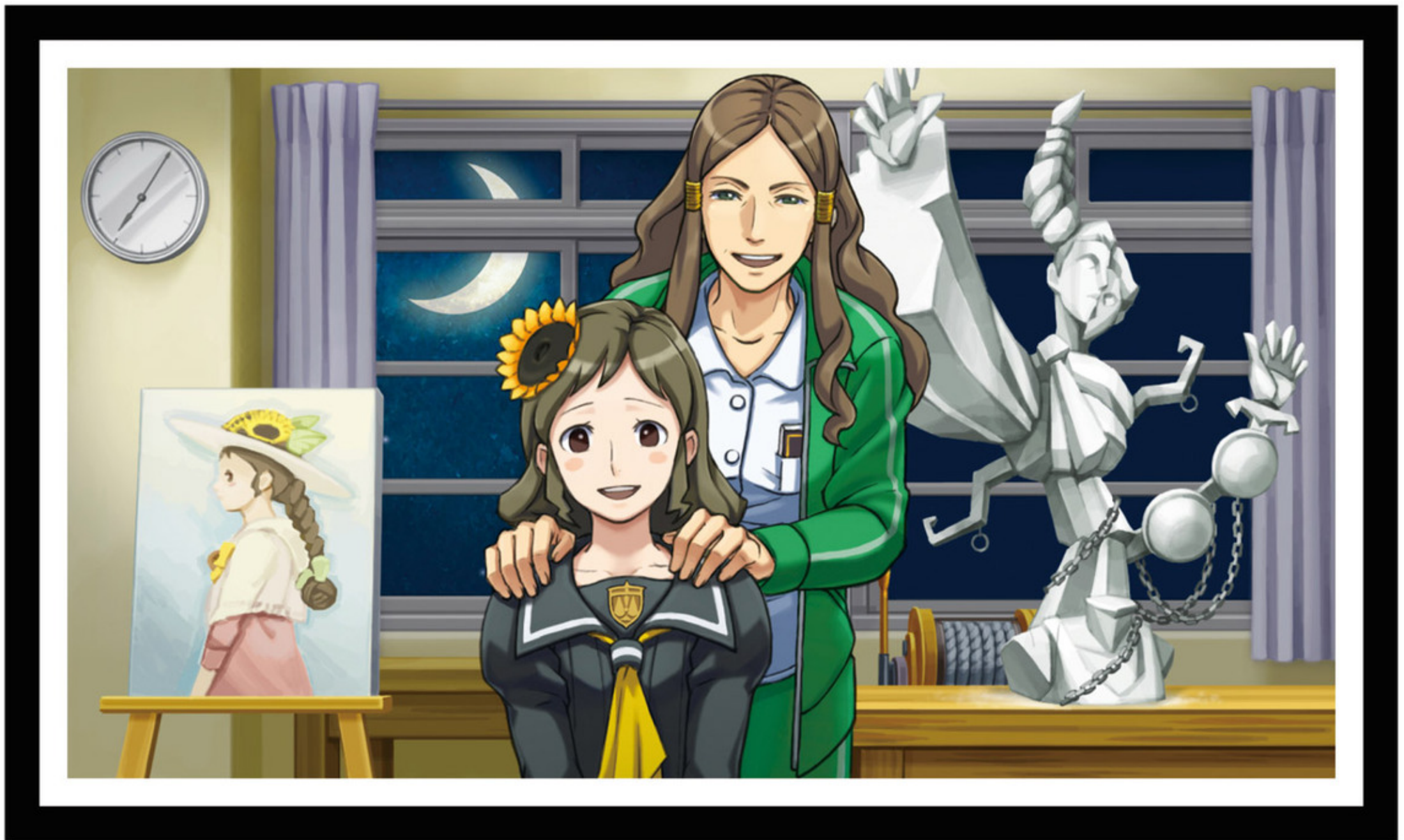
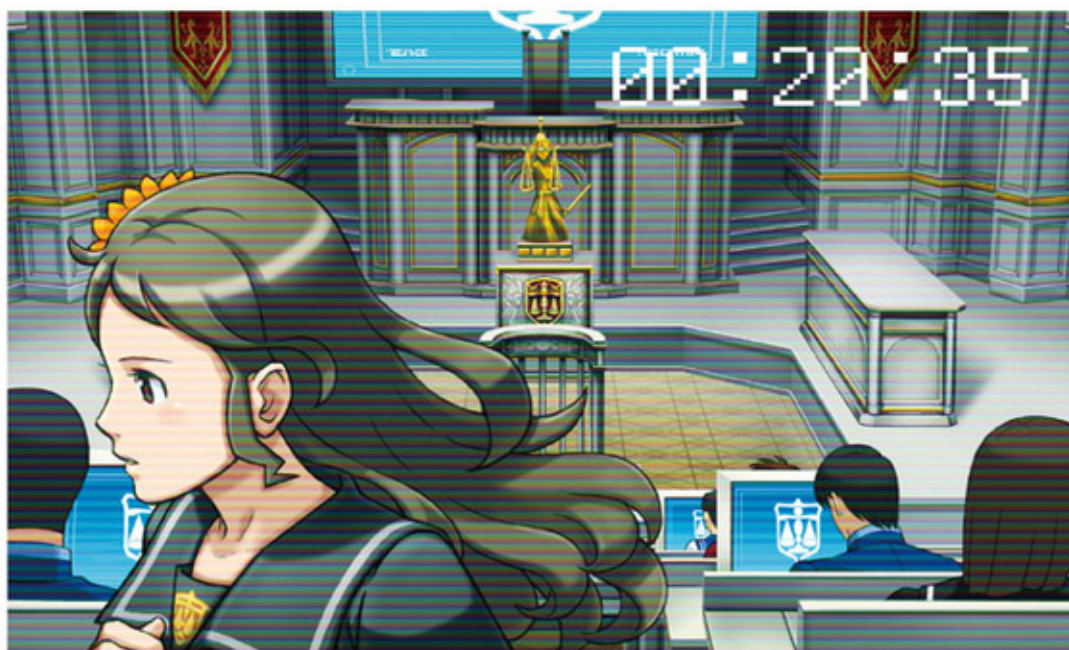
天馬市長の自白

第3話

学園全景

現場写真

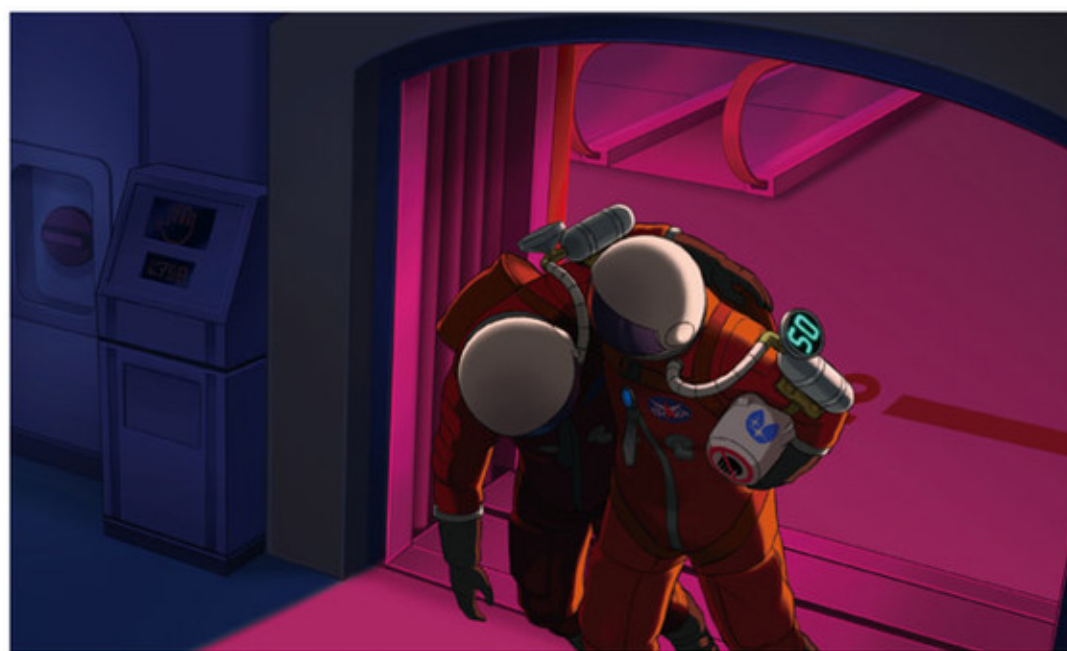
ステージ衣装

集芽の写真・逃げるしのぶ？

模擬裁判準備中の写真

備品のカメラの写真

模擬裁判の映像記録①

模擬裁判の映像記録②

殺害イメージシーン(零)

殺害イメージシーン(知潮)

ゲーム内資料●イベントカット 第3話

王泥喜と葵

葵の死体写真

ラウンジ監視カメラ映像

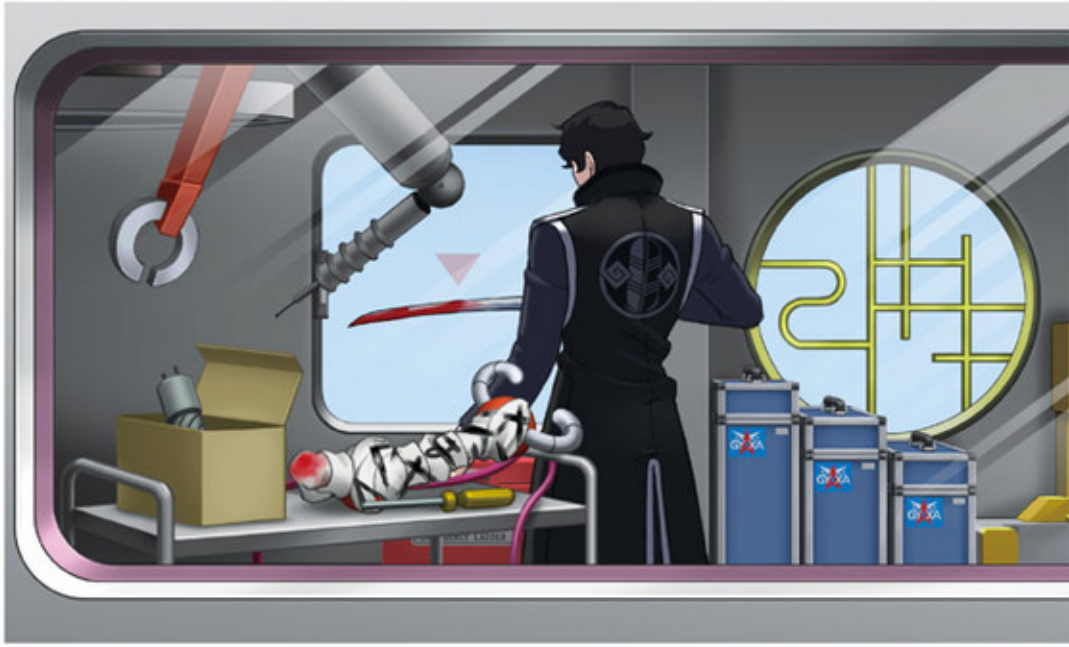
かぐやの目撃

HAT−1号の奇跡

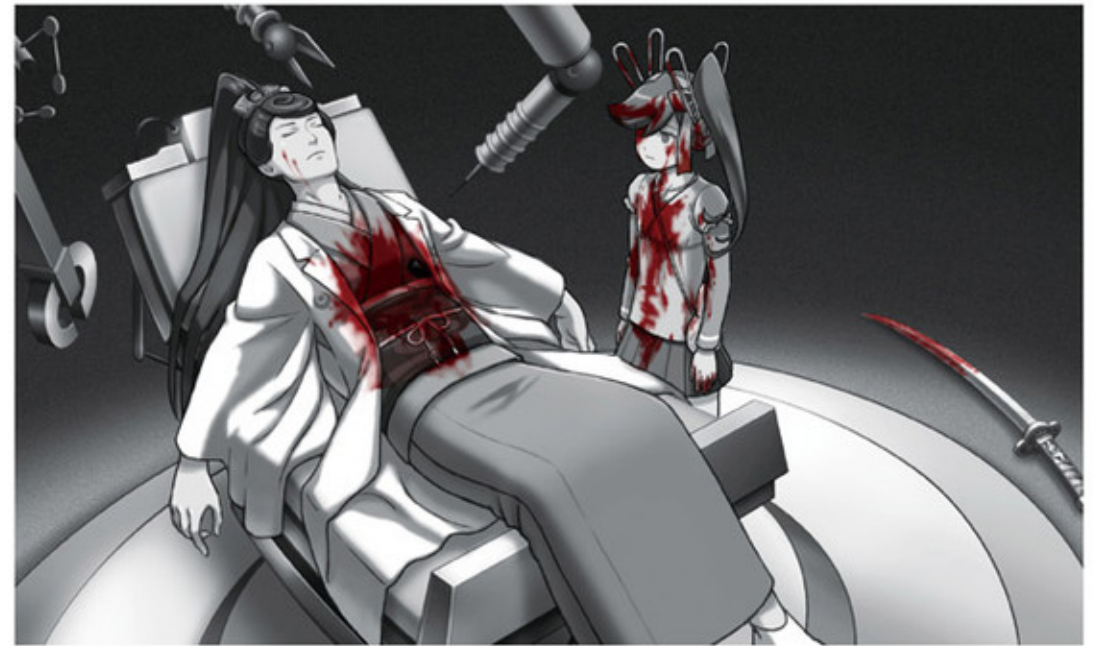
HAT−1号関係者の記念写真

中学時代の王泥喜と葵

ロボット研究室の写真立て

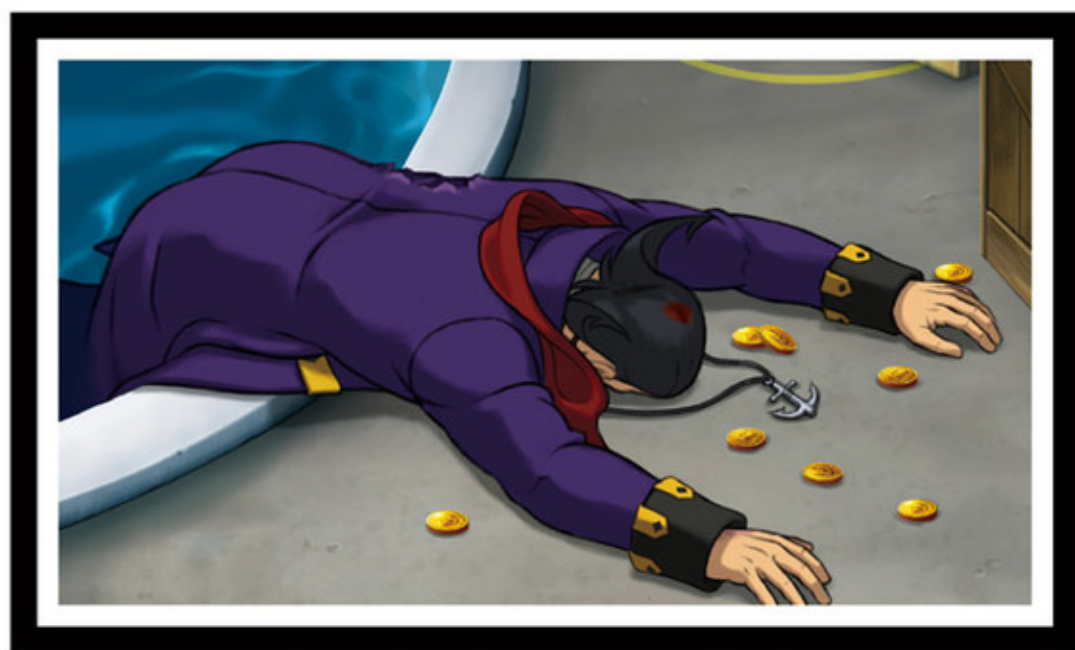
子どものころのココネ

7年前の事件の写真（カメラマン撮影）

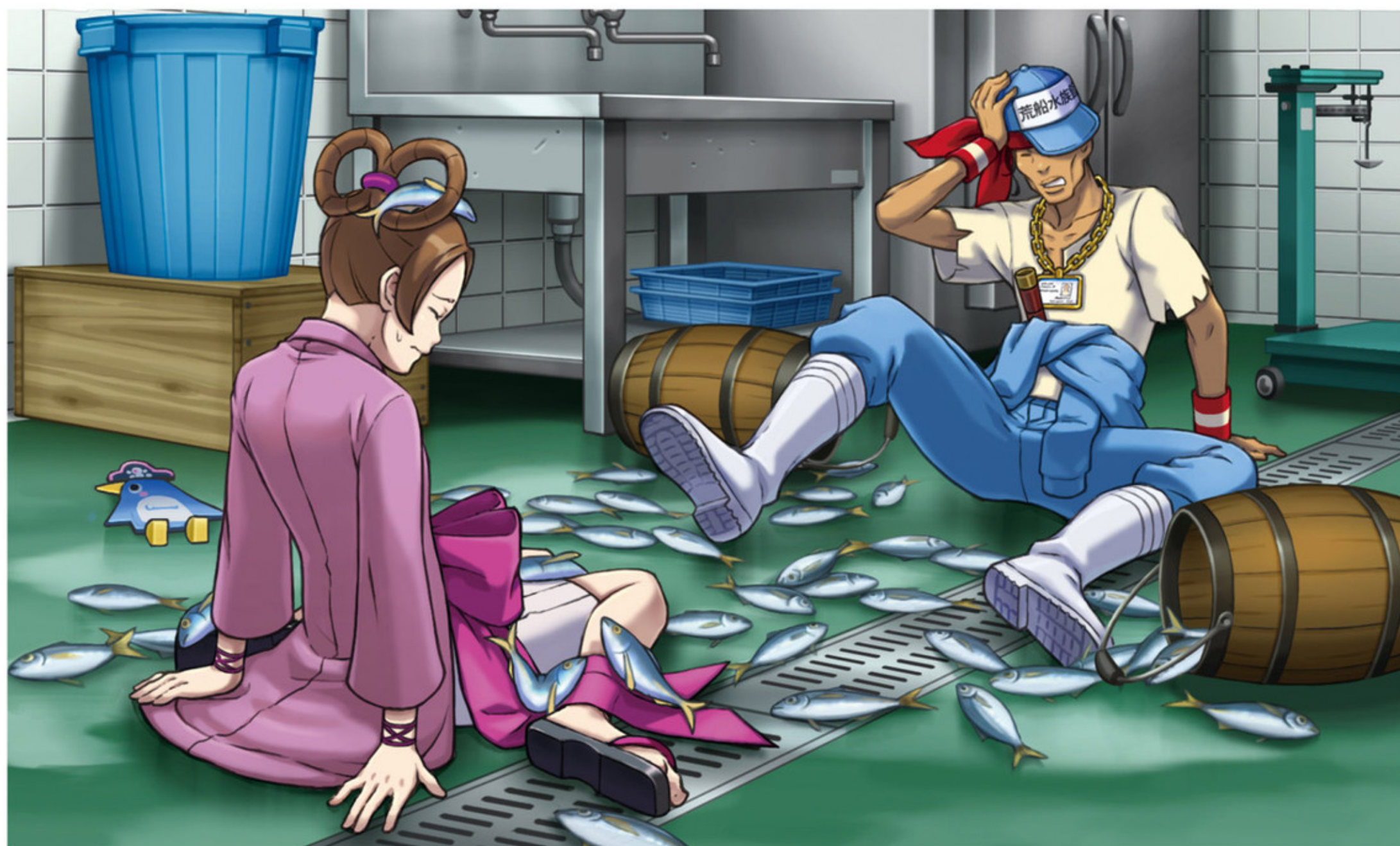
7年前の現場写真

7年前の監視カメラ映像

ユガミの見た光景

顔のない男

海賊ショーのチラシ

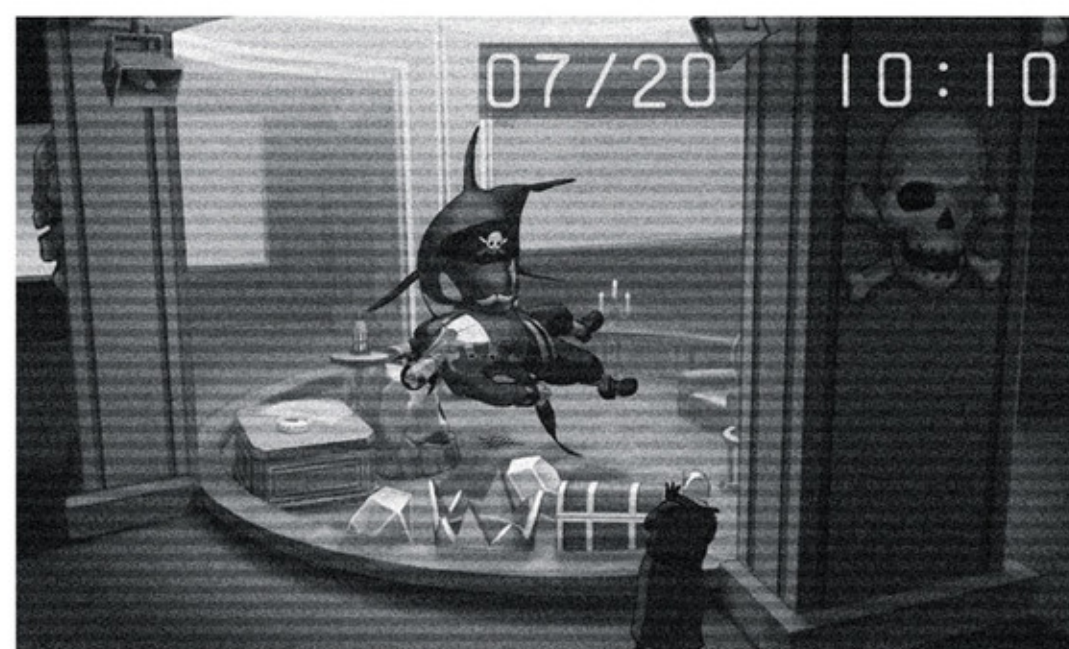
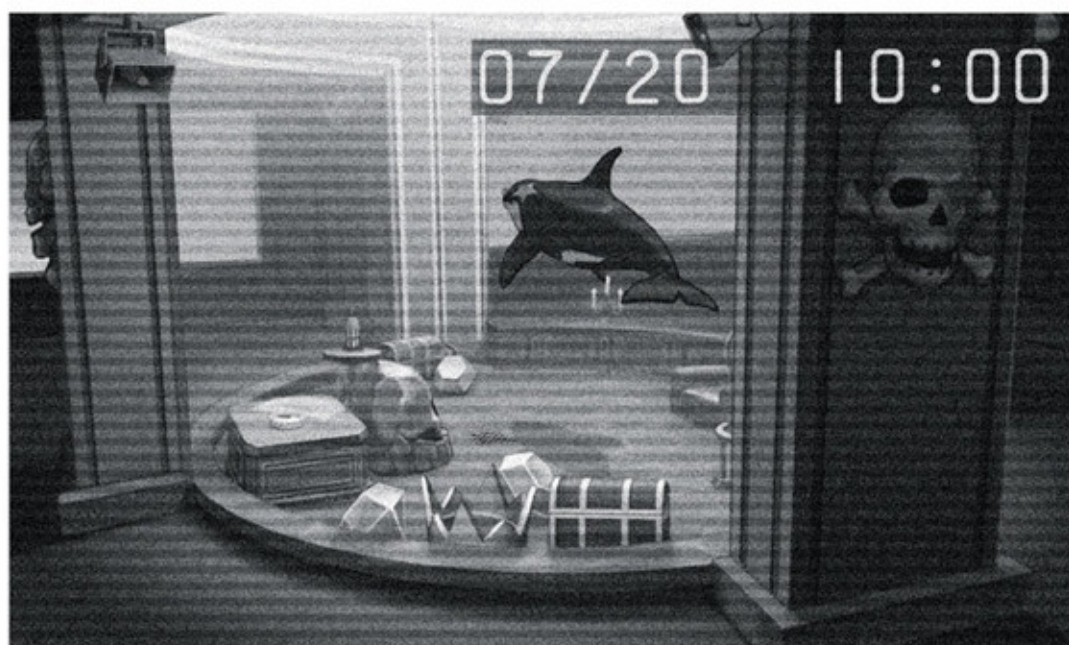
エール登場シーン

死体の写真発見時

館長を噛み殺すシャチ

育也と春美の出会い

仰向けの死体写真

１年前の事故死

手作りの看板

監視カメラの映像

監視カメラの映像（シャチの噛みつき）

監視カメラの映像（10:00）

監視カメラの映像（10:03）

メニューイラスト

クリアしたシナリオを再度プレイするときに、シナリオ選択画面で表示される"シナリオダイジェスト"。各シナリオの雰囲気を再現した秀逸なデザインは見ごたえあり。

シナリオダイジェスト

第1話

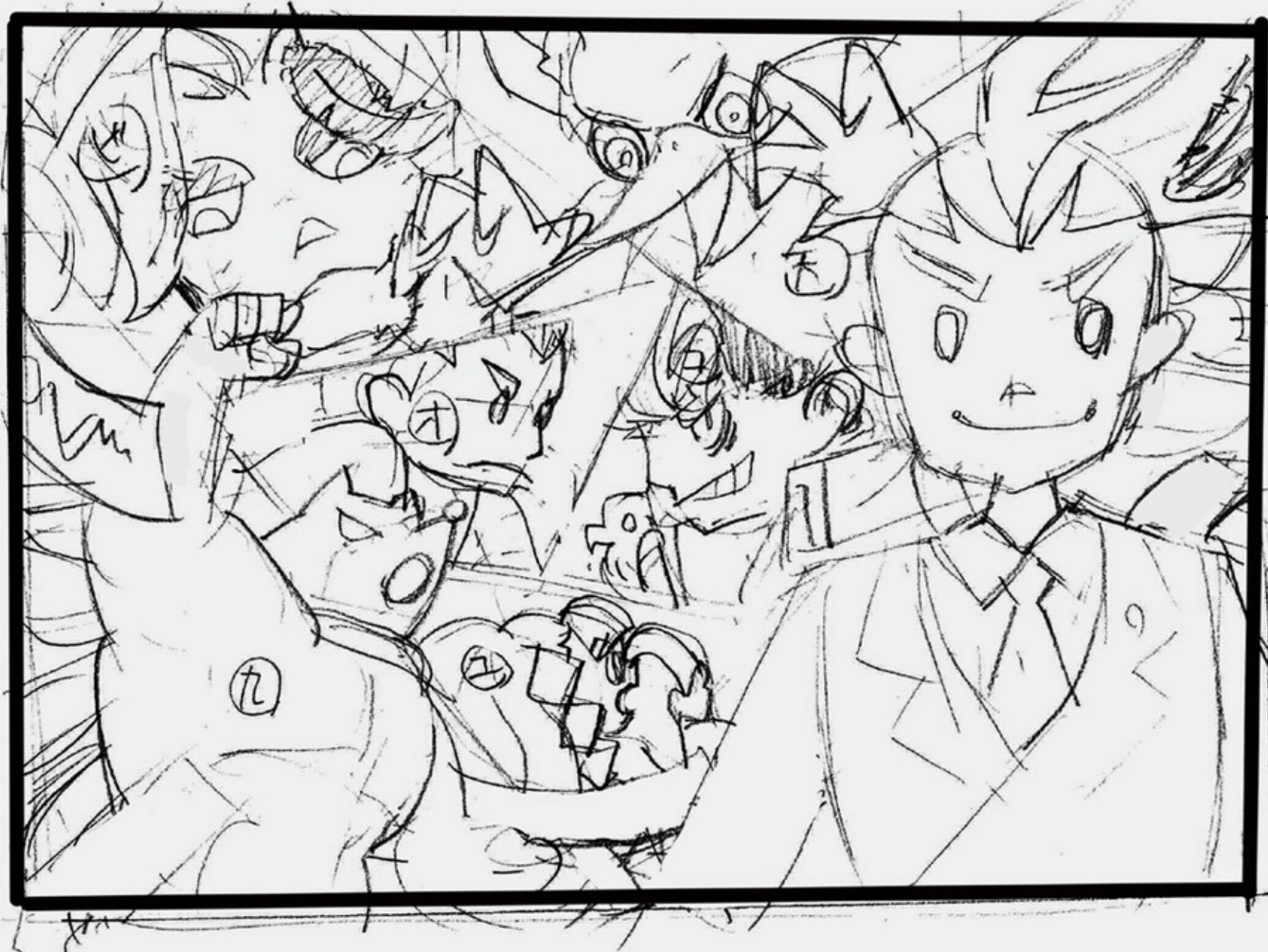
第2話

第3話

第4話

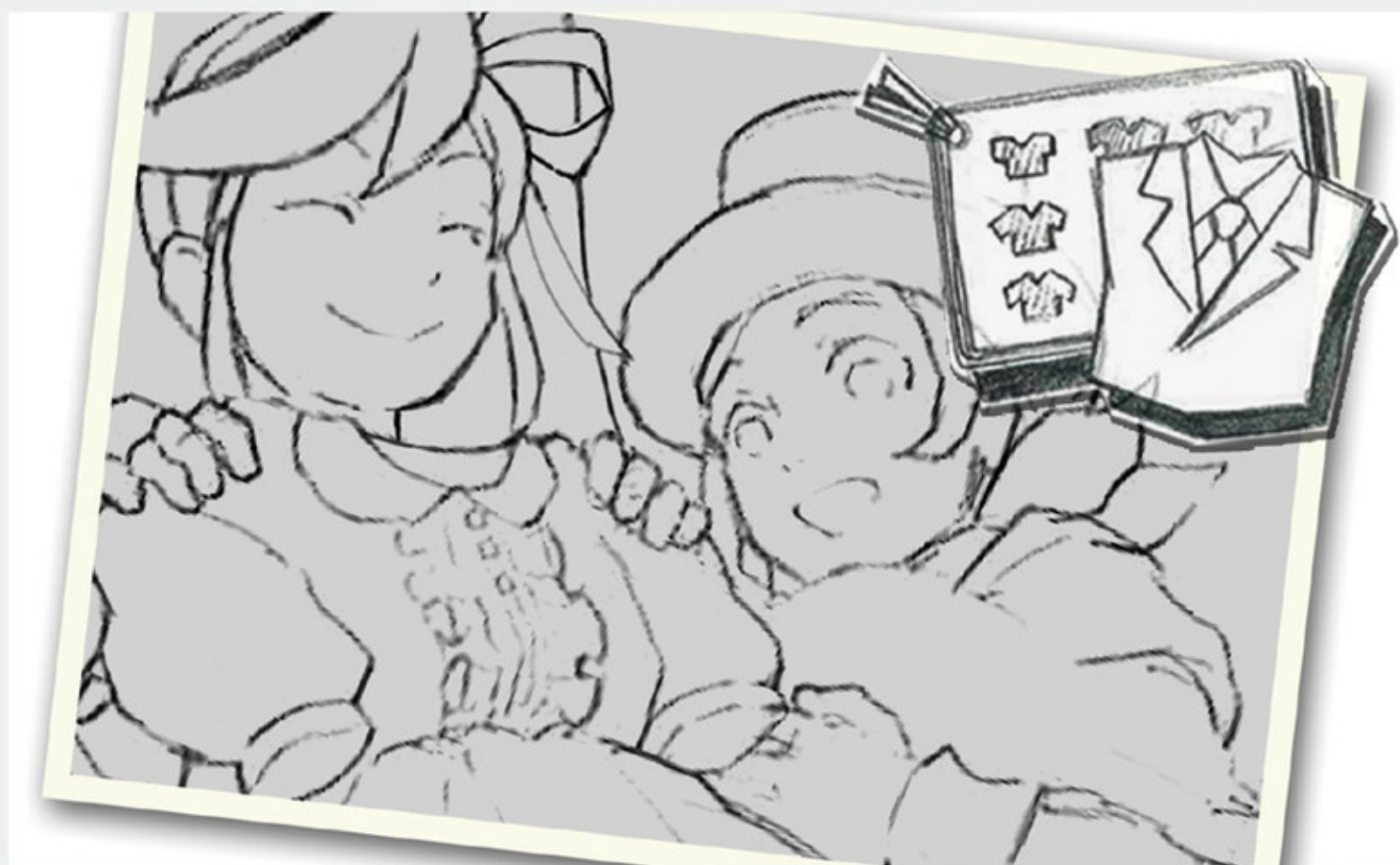
第5話

特別編

第2話 初期イメージ

②話 九尾レスラーVS 天狗太郎！
(おふだ) (羽)

第5話 初期イメージ

スペシャルコンテンツ

初期イメージ

サムネイル

メニュー画面の"法廷記録"や、会話中に使用されている"サムネイル"(アイコン画像)。ここでは、その中から特徴的なものをピックアップして掲載する。

人物

成歩堂 龍一

希月 心音

王泥喜 法介

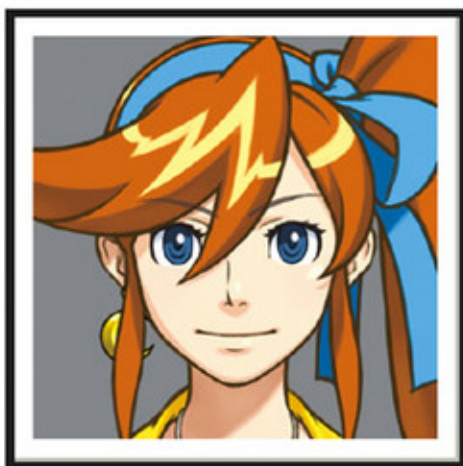
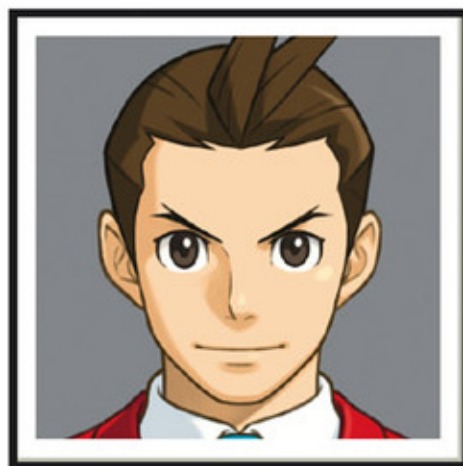
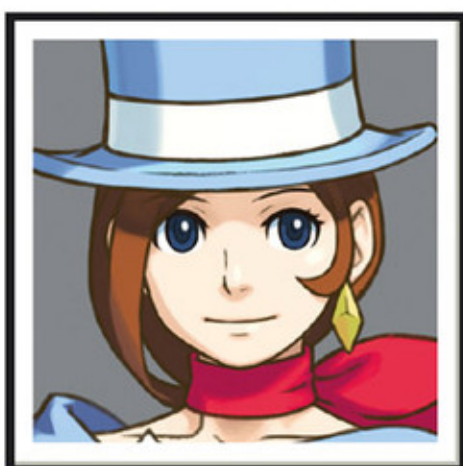
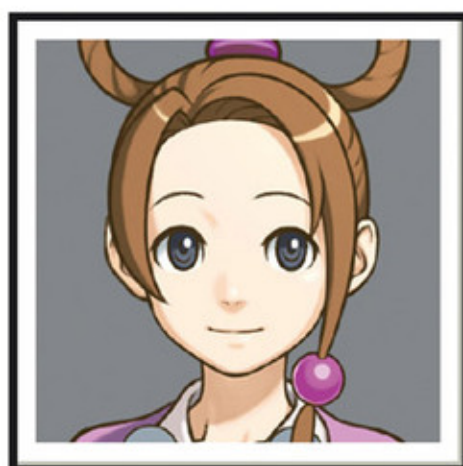
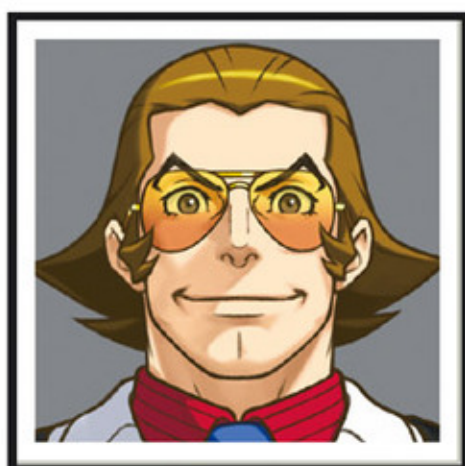
王泥喜 法介(包帯)

王泥喜 法介(眼帯)

成歩堂 みぬき

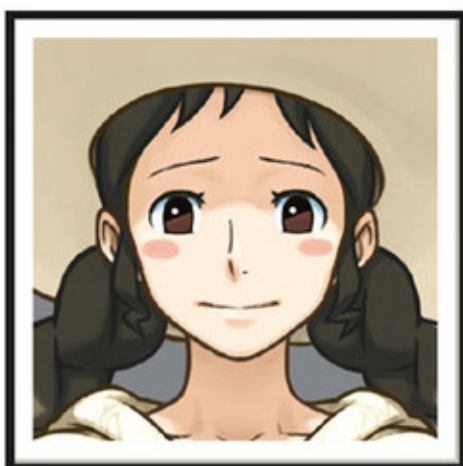
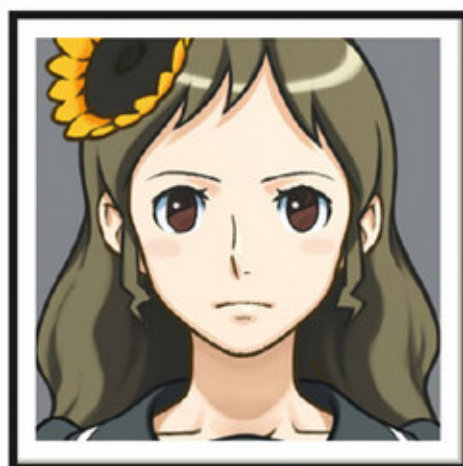
綾里 春美

夕神 迅

番 轟三

牙琉 響也

御剣 怜侍

亜内 文武

馬等島 晋吾

森澄 しのぶ

森澄 しのぶ(制服)

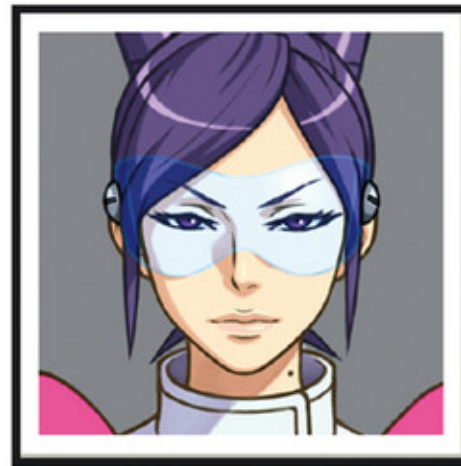
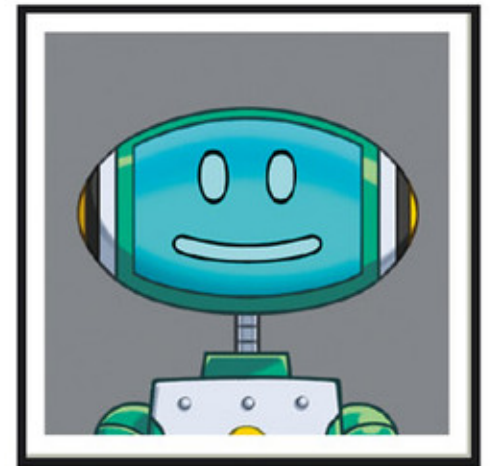
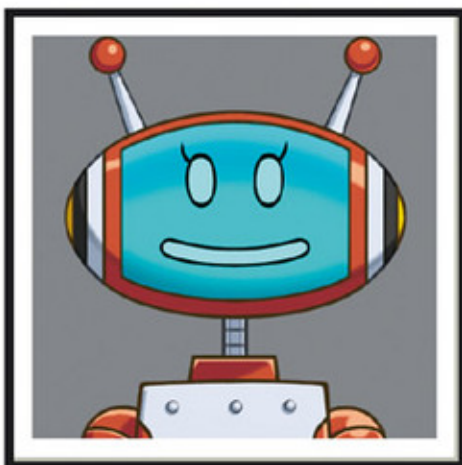
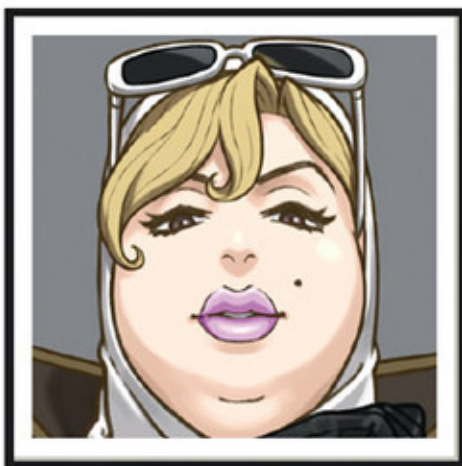
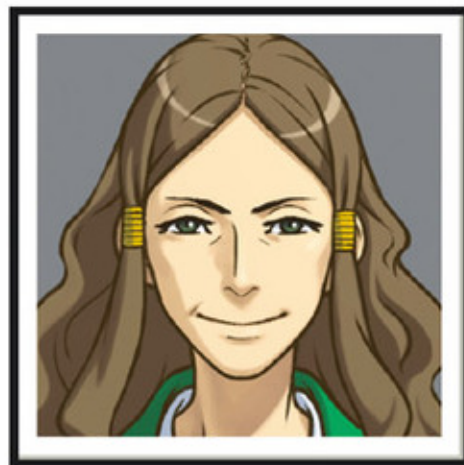
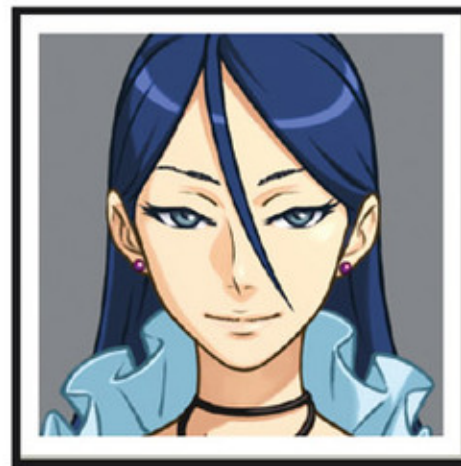
天馬 ゆめみ

天馬 出右衛門

美葉院 秀一

銭洗 熊兵衛

厚井 知潮①

厚井 知潮②
静矢 零
宇和佐 集芽
一路 真二
星成 太陽
大河原 有忠
夕神 かぐや
ポンタ
ポンコ
荒船 エル
羽美野 翔子
伊塚 育也
浦島 麗華
巣古森 学
賀来 ほずみ
九尾 銀次
グレート九尾
道葉 正世
葵 大地
希月 真理
荒船 良治
ライフル
夏凪 涼海

証拠品・会話中サムネイル

第1話

弁護士バッジ

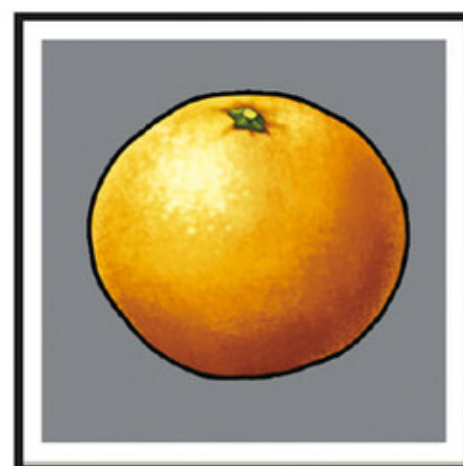
賀来 ほずみの解剖記録

HH－3000爆弾

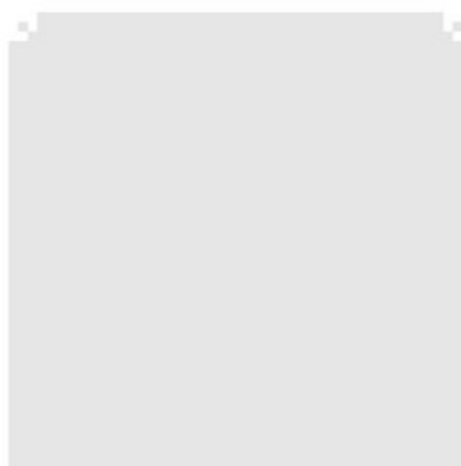
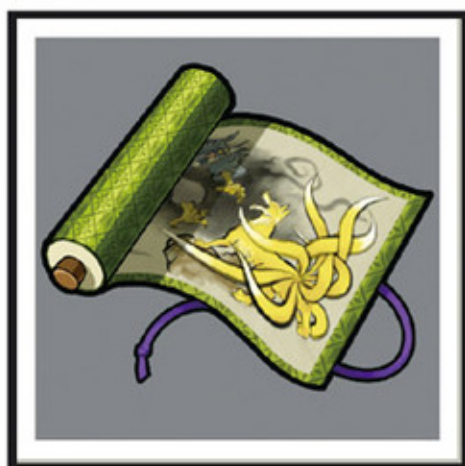
ねつゾウくんのシッポ

爆弾運搬ケース

リモコンスイッチ

血文字の鑑定報告書

いよかん

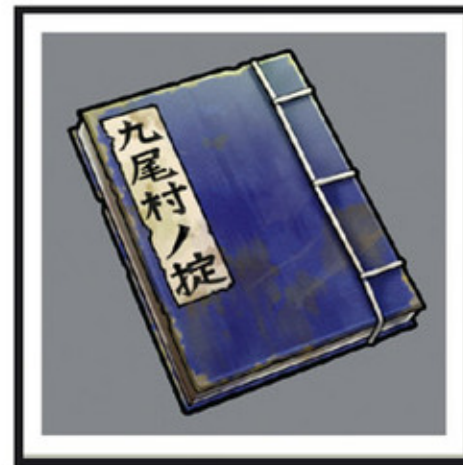
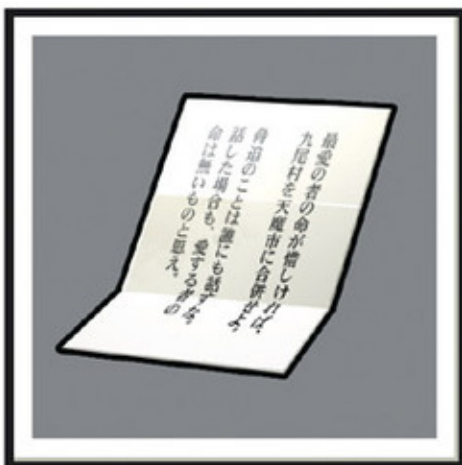
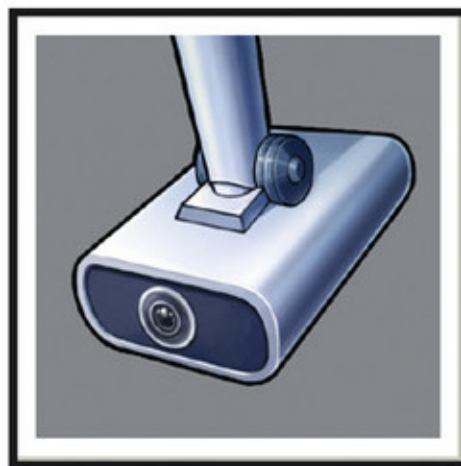
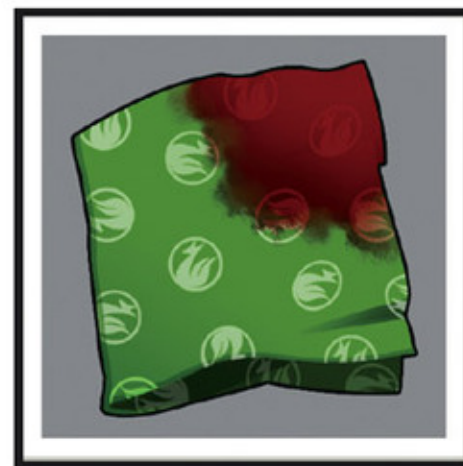
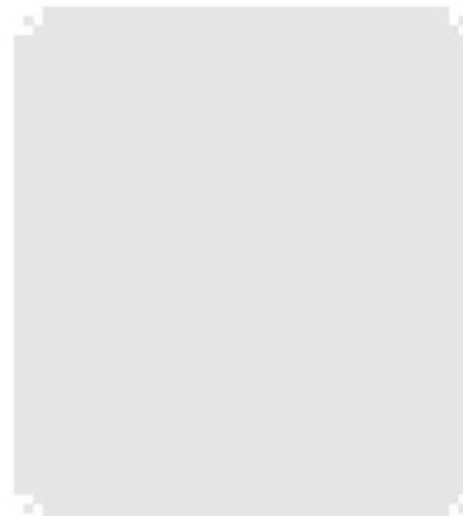
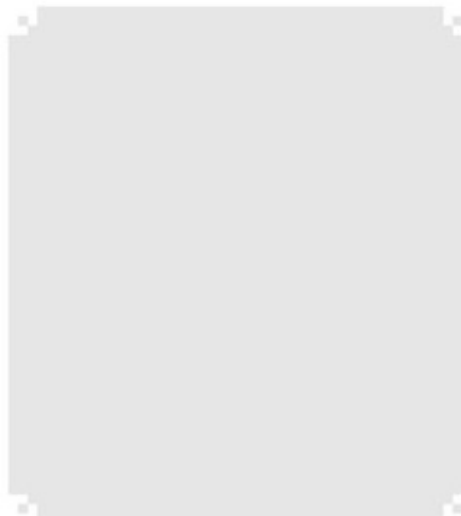
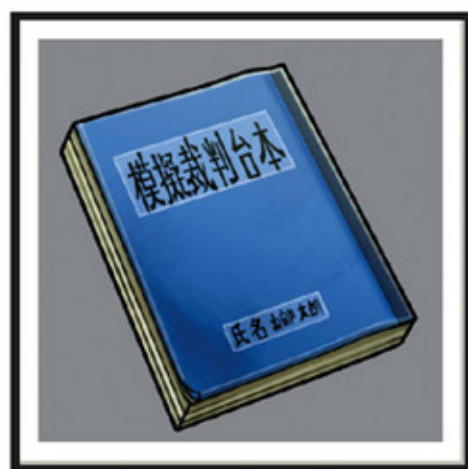
モニ太

書類

第2話

妖怪伝説の絵巻物

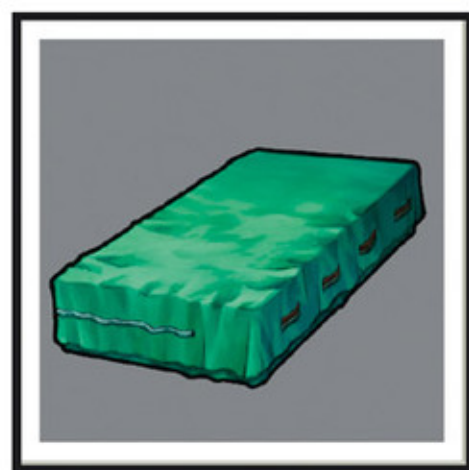
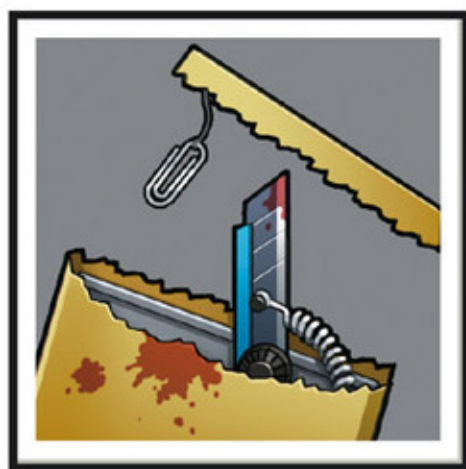
天魔太郎退散のオフダ

九尾草

九尾と天魔の置物

天魔太郎!!
新聞の号外
グレート九尾のマスク
開かずの間の鍵
九尾村ノ掟
村のオキテ書
アズキ小僧の人形
シュウイチカラー
金色の動物の毛束
ハンドクリーム
脅迫状
グレート九尾
グレート九尾の写真
九尾草のケース
高級そうなクツ
腕輪
キャタツ
監視カメラ
妖怪模様のフロシキ
シャクジョウ
置物のかけら

第3話

凶器の矢　道葉の手帳　学校新聞　ステージ衣装

模擬裁判の台本　学校新聞・号外　テープレコーダー　千枚通し

声紋鑑定結果　校旗　天秤を持った女神像　レイの名前入りメモ

燃えカス　模擬裁判の映像記録　陶器の上の血痕　マット

採用の封筒　校章　アツメのワナ封筒　ボールかご

金色の女神像　ナルホド像　ガリュウ像

凶器のナイフ

酸素ボンベ

《みらい》のカプセル

宇宙センターのパンフレット

賀来刑事の拳銃の弾丸

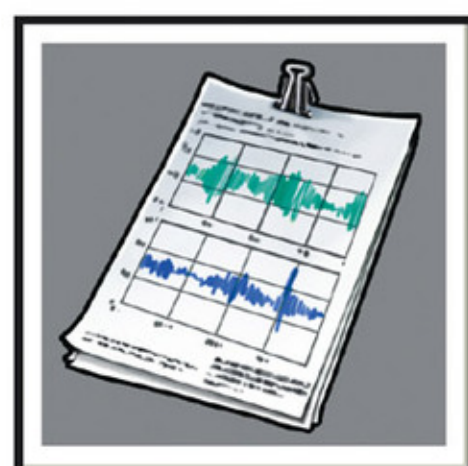
ライター

7年前の監視カメラ映像

凶器の日本刀

避難バシゴ

月の石のイヤリング

ココロのあるロボット

《亡霊》の心理分析結果

レンコン

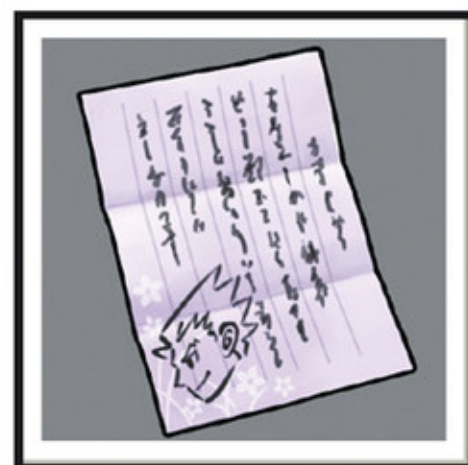
精神安定剤

指紋

指紋のデータ

酸素ボンベの破片

賀来刑事の拳銃

勲章

マヨイの手紙

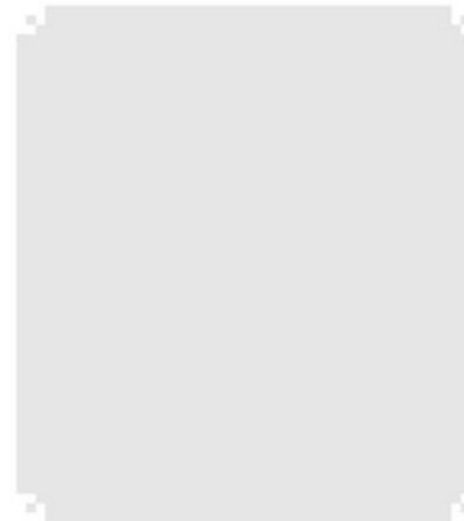
ココネのヘッドホン

ユガミの陣羽織

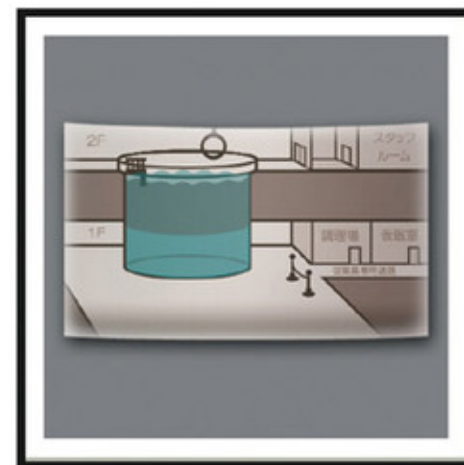
認識タグ

葵のジャケット

セーフティバッグ

ケース

特別編

海賊ショーのチラシ

死体の写真②

シャチ用プール断面図③

ホイッスル

監視カメラの映像

エサ

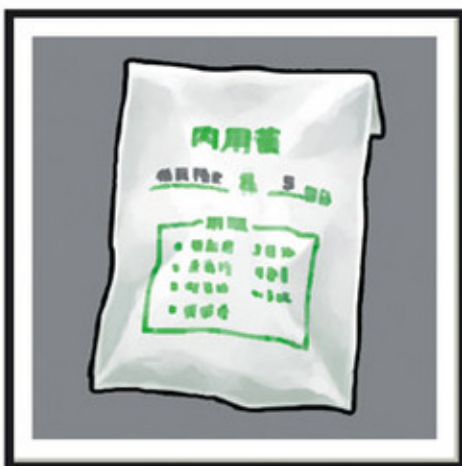
カレンダー

トランシーバー

血痕つきの金貨

TV携帯電話

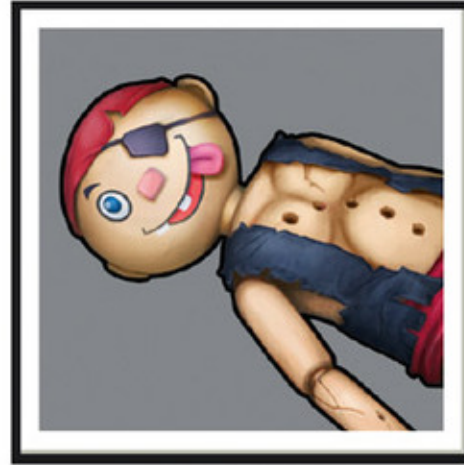
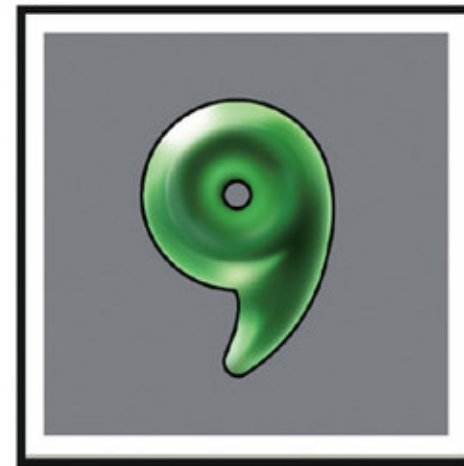
シャチの殺意

認証カード

引田クリニックの薬袋

ドクロ岩

謎のカプセル

手作りの看板

お守り
生態調査器
海賊帽
金貨袋
ボール
訓練用の人形
指紋検出粉
ルミノール試薬
メガネ
ナルホドの携帯
勾玉①
勾玉②
大量の金貨
センサー
ライフルの足

各種カットイン演出

決めゼリフをマンガ風に表現した“ビッグフォント”と、カットイン表示される“対決目線”。どちらも、『逆転裁判』シリーズではおなじみの、名物とも言える演出だ。

ビッグフォント

対決目線

ココロスコープ

相手の感情を分析してムジュンを探し出す“ココロスコープ”は、『逆転裁判5』で初めて登場したシステム。貴重な開発資料と、演出の一部をピックアップして掲載。

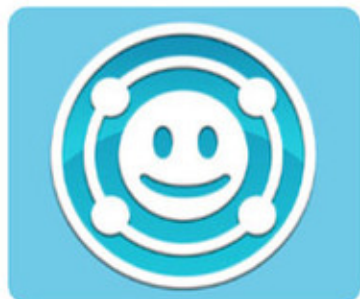
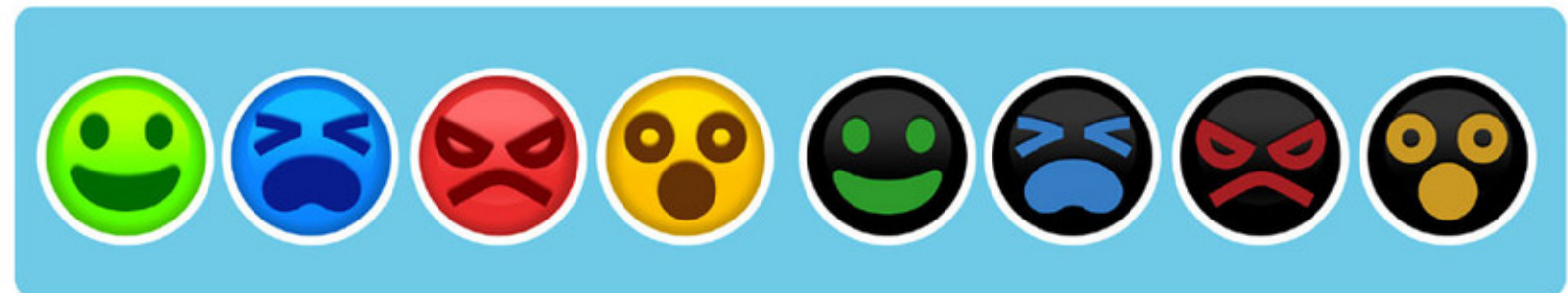
ココロスコープ 設定資料

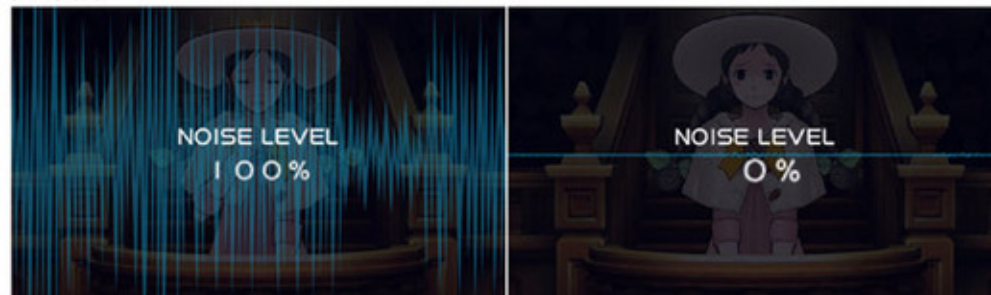
基本システムや、OSのデザインなどを設定した資料。このような資料をもとに、スタッフが具体的に作り上げていく。ココロスコープの画面デザイン案は、開発中に多くのパターンが作成された（P210に掲載）。

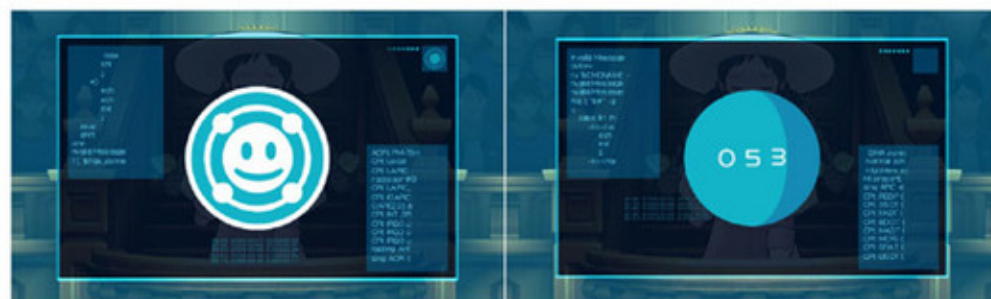
ココロスコープ基本情報

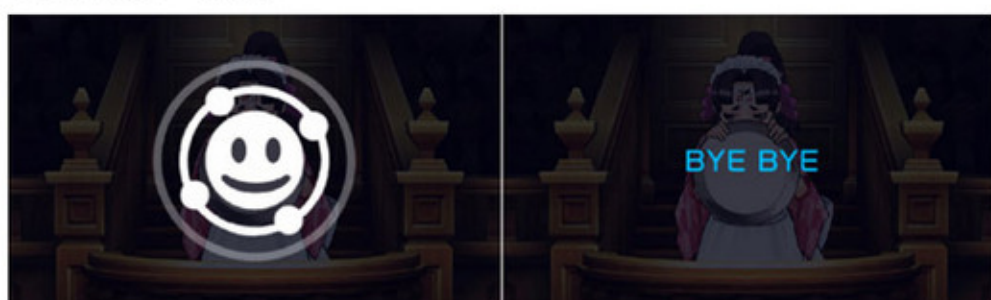
逆転裁判５の新システム。証言から聞き取った「イメージ映像」とココネの「声に含まれる感情」がわかるという能力を、モニ太でビジュアル化したもの。不自然な感情の変化を「つきとめる」ことで、新たな証言を引き出す。
証言に含まれるノイズ（証言や感情の矛盾）がなくなれば、イメージ映像の再現完了。
特定の感情が暴走している証人には、その感情の原因を「さぐる」ことで、落ち着かせることも。

ピクトグラム

アプリアイコン

感情マーク（ON/OFF）

各種演出

ノイズ

感情の暴走

ココロスコープ起動

イメージ映像更新

ココロスコープ終了

ココロスコープ モニ太設定資料

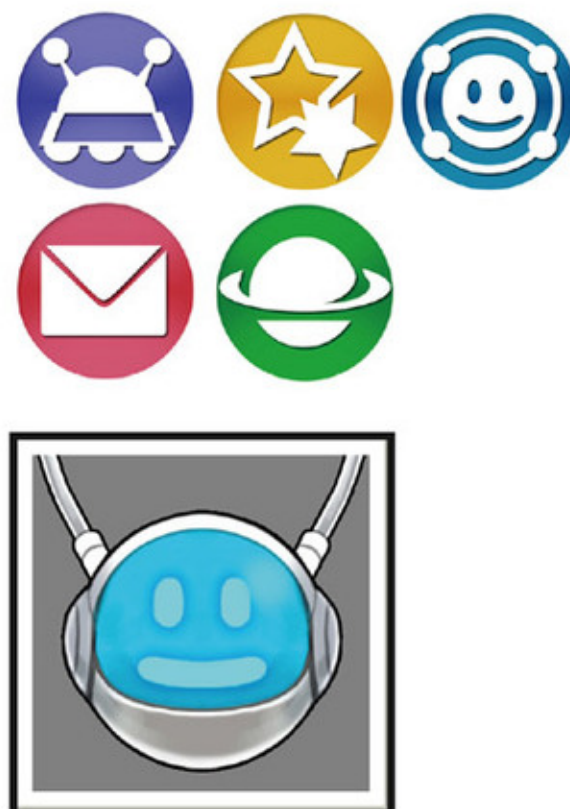
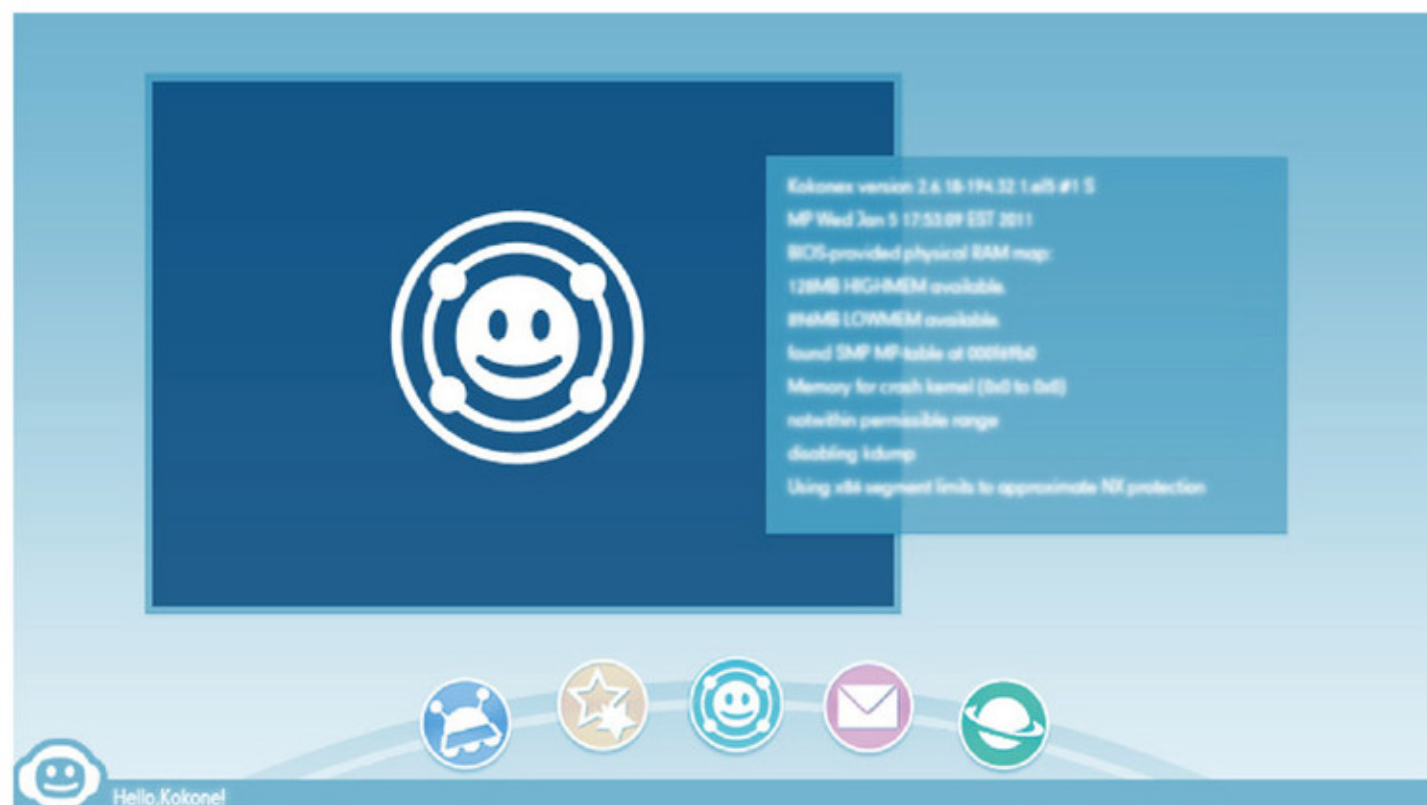
ココネのよき相棒として活躍するモニ太。その中には、ココロスコープを実行するためのさまざまな機能が搭載されている。モニ太に搭載されたOSのデザインは、ここに掲載しているように細かな設定が存在する。

OS 基本情報

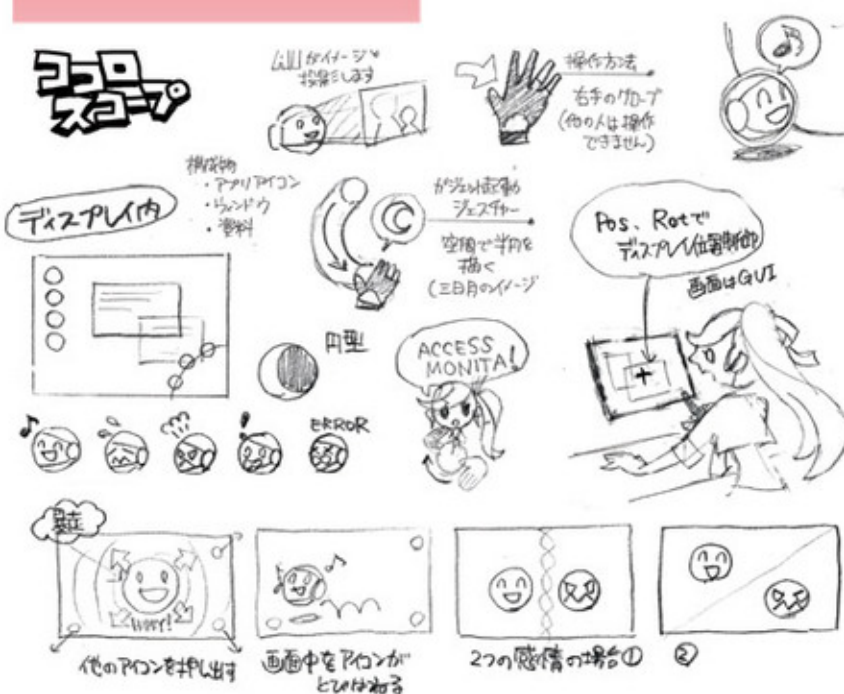
ココネのネックレスについているモニ太（AI）に搭載された OS。
心理学を研究していた希月真理教授（ココネのお母さん）が 7 年前に開発したシステムで、
メインシステムのココロスコープと、いくつかのアプリが搭載されている。

ココネとのサイズ比

カラー

ココネの感情と連動して変化する
ディスプレイカラーについて

各種ジェスチャー

空中に三日月を描く：ディスプレイ起動

ディスプレイにスマイルを描く：ココロスコープ起動

ココロスコープ案

ココロスコープ イメージ映像

『逆転裁判5』には、ココロスコープのイメージ映像で使用するためだけに描かれた、ほかでは見られない特別なイラストが存在する。ここでは、7人のココロスコープの画面を、ダイジェストで掲載。

森澄 しのぶ

天馬 ゆめみ

天馬 出右衛門

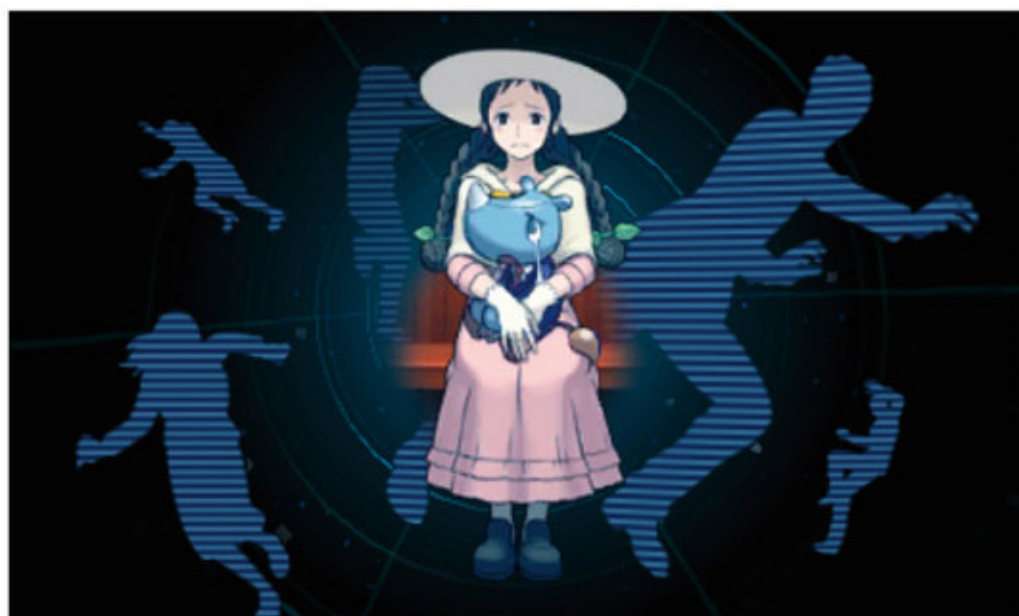
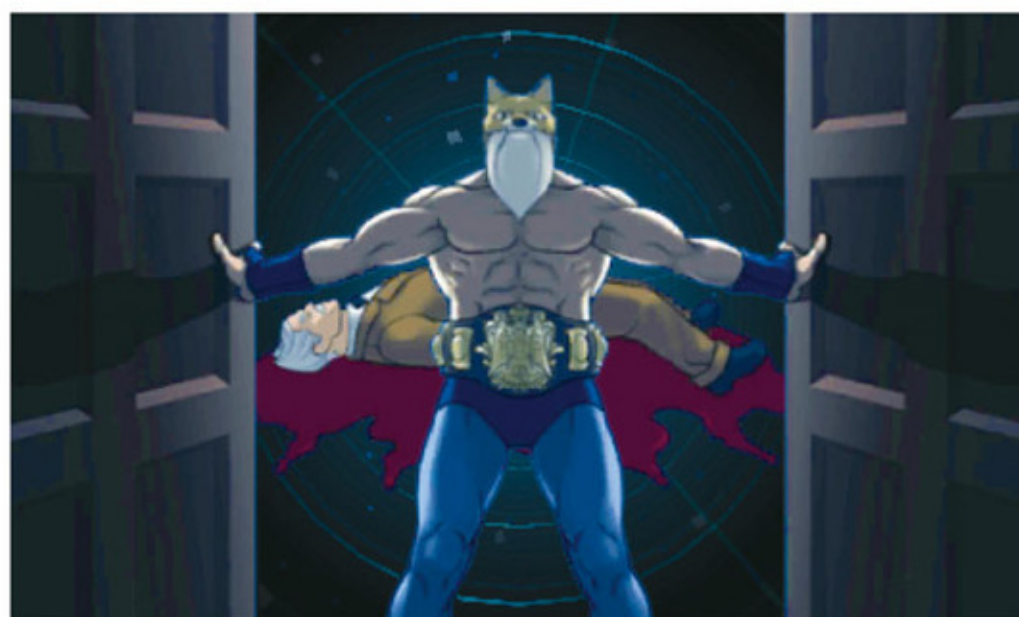
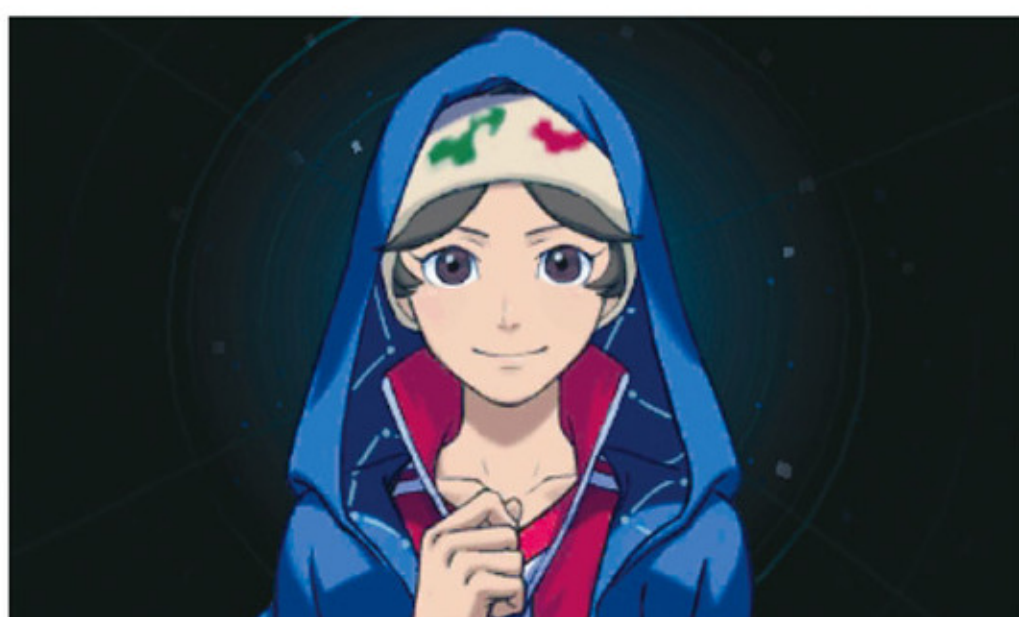
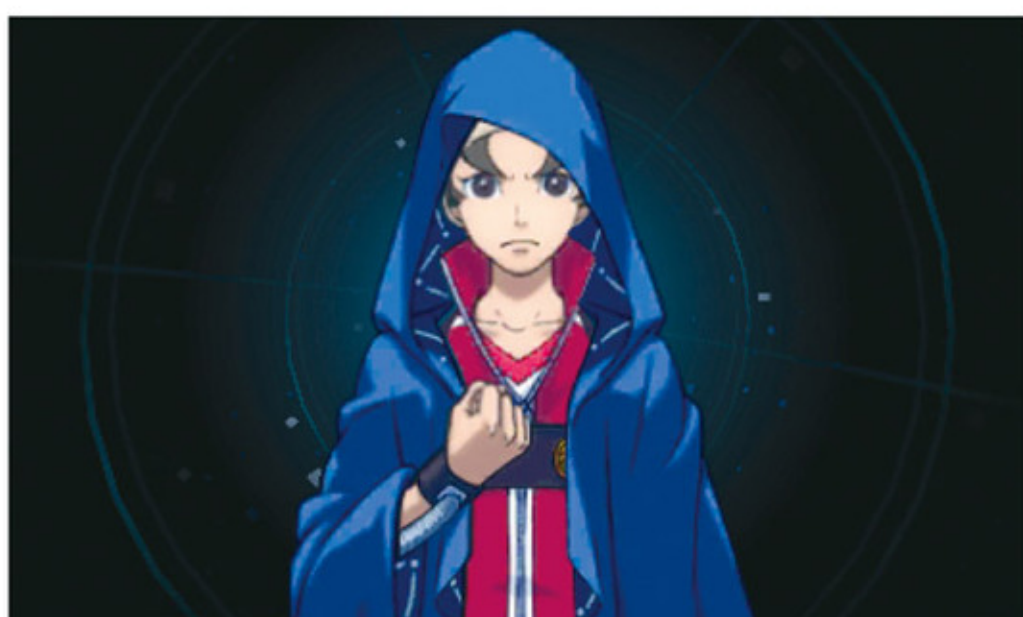
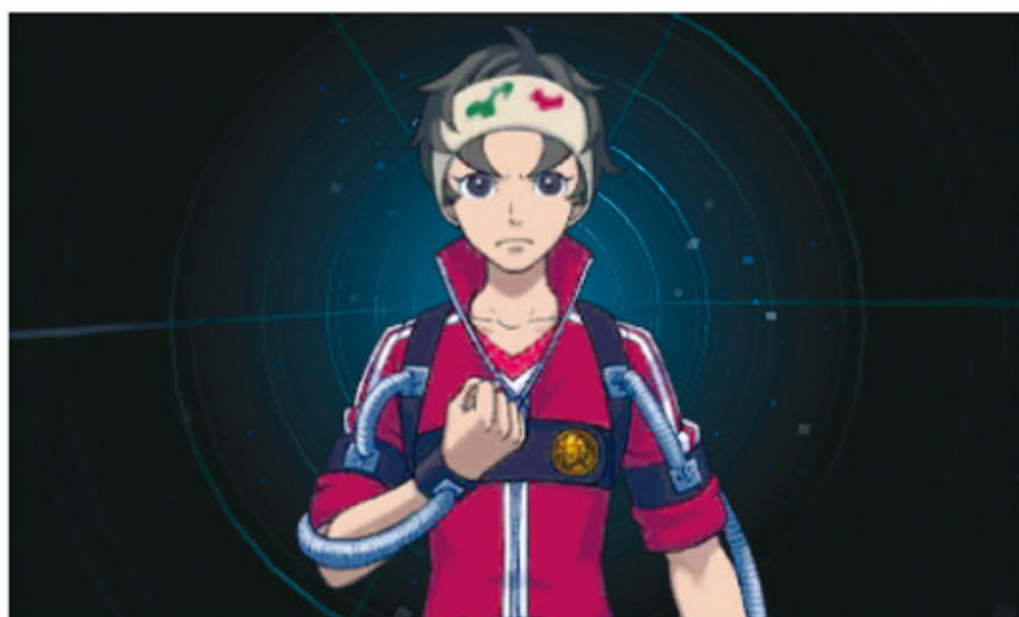
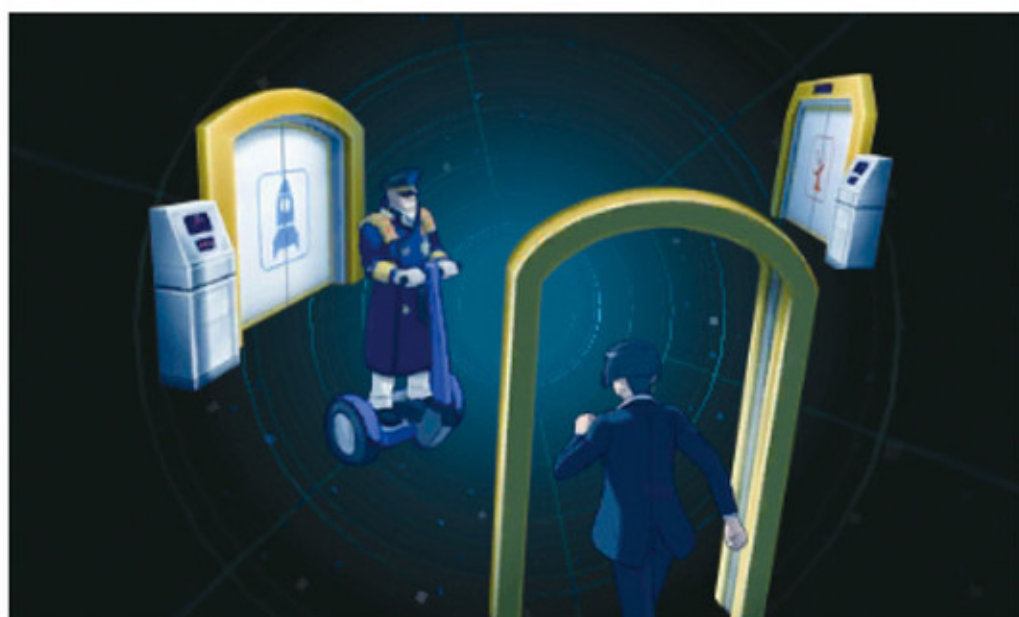
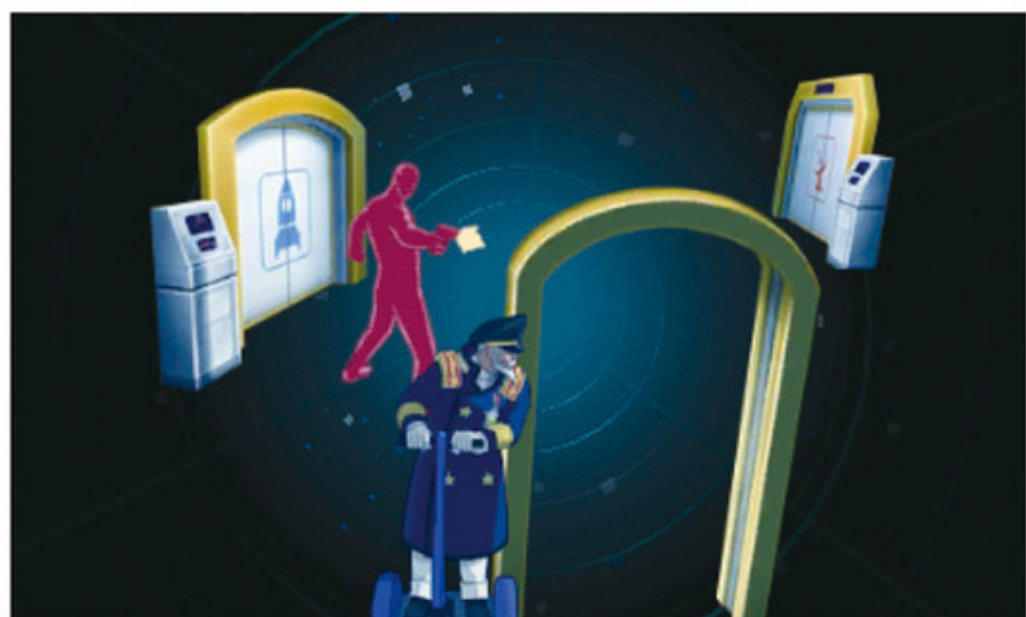
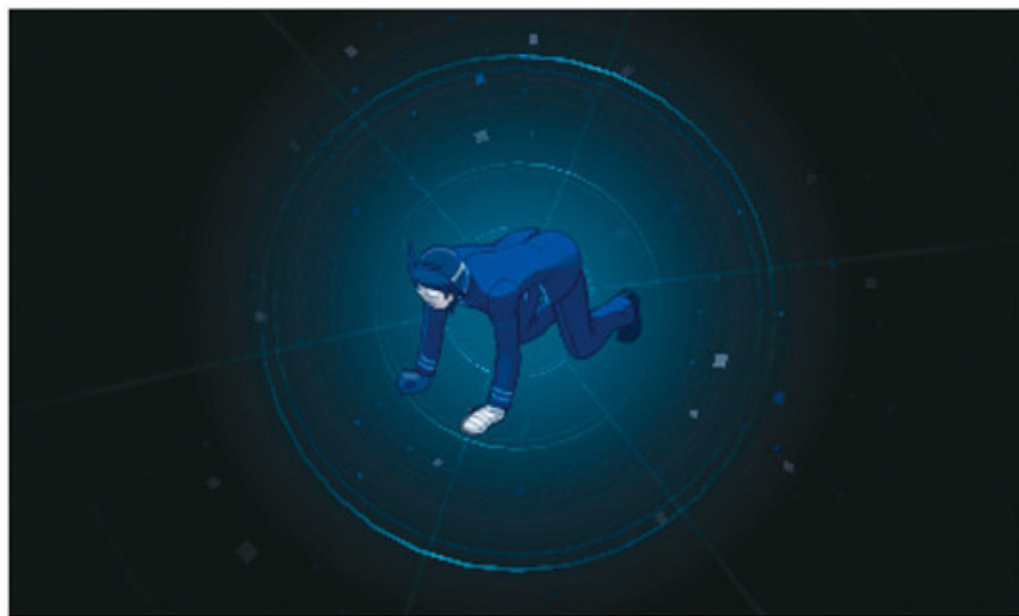
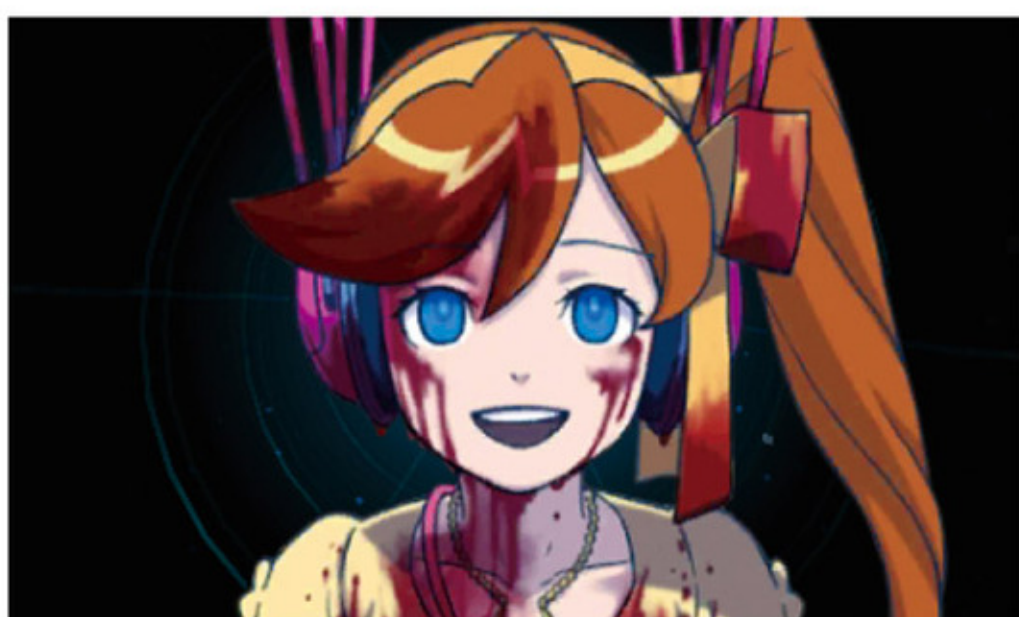
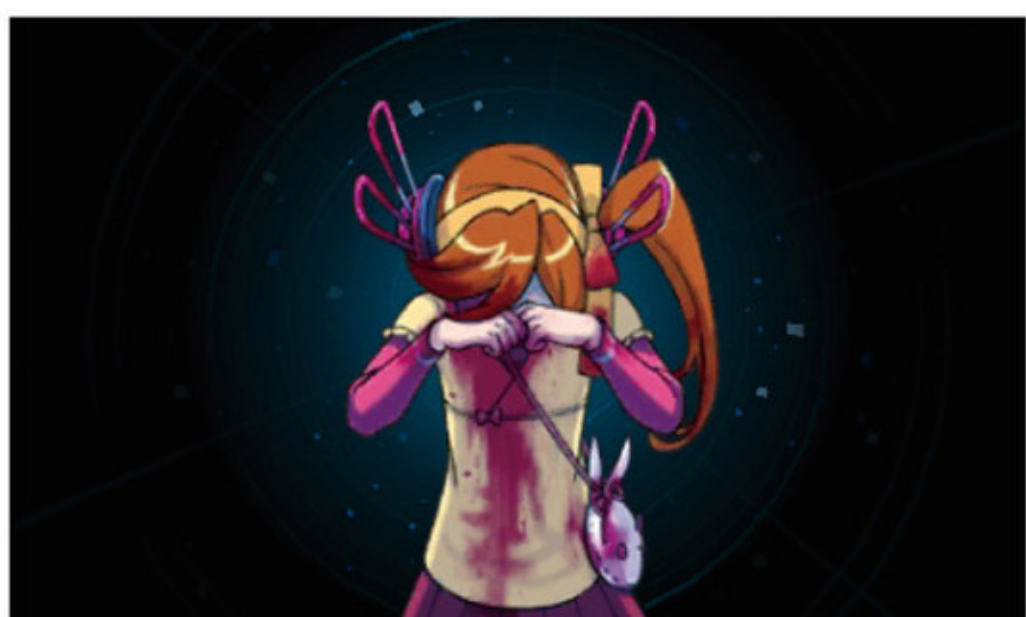
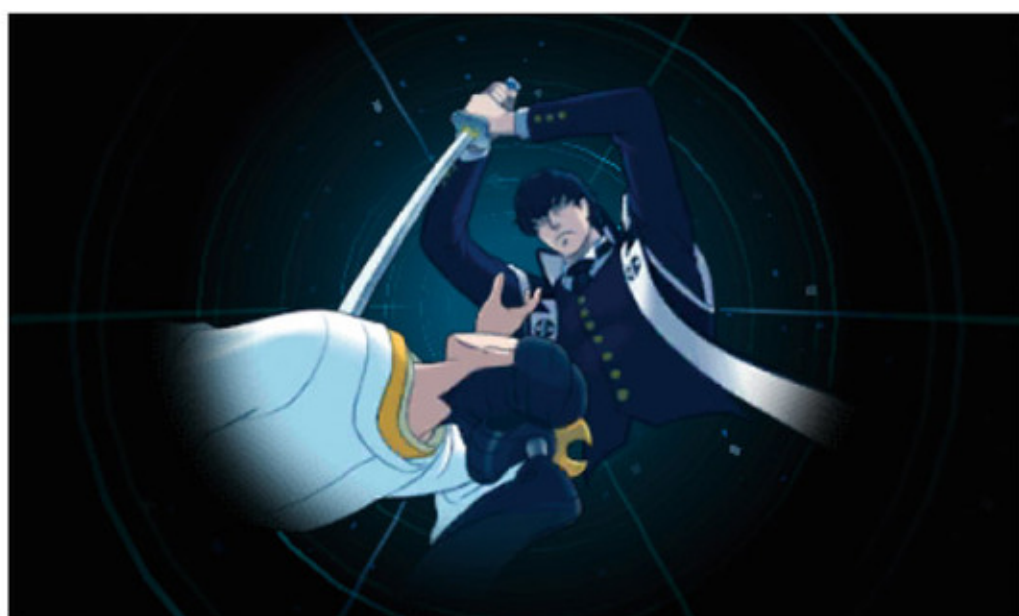
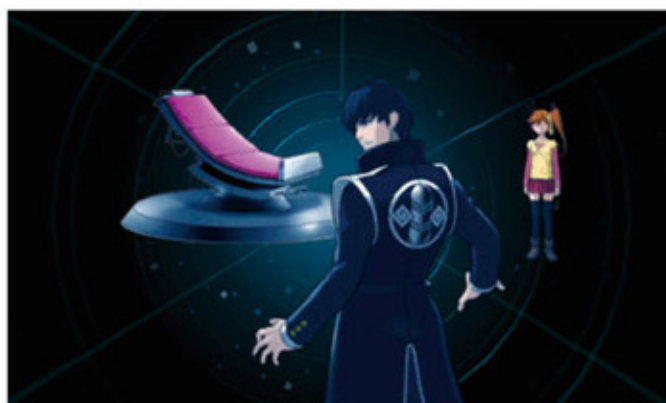
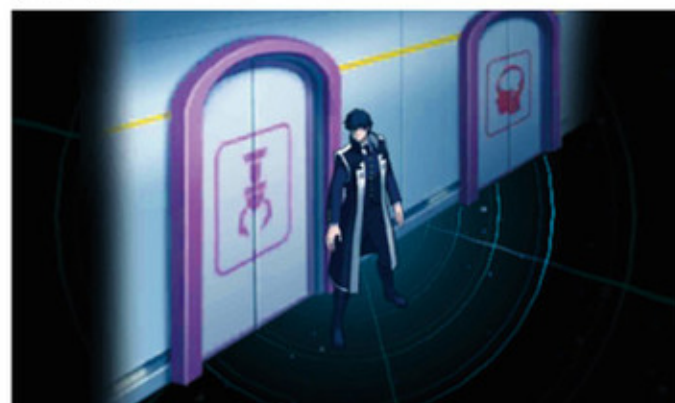
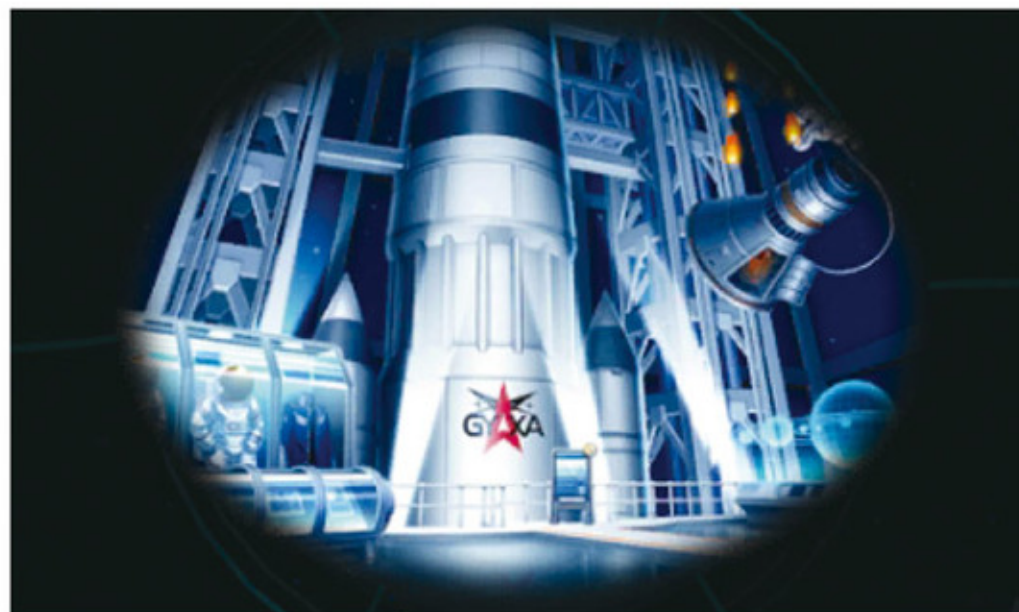
厚井 知潮

静矢 零

大河原 有忠

大河原 有忠

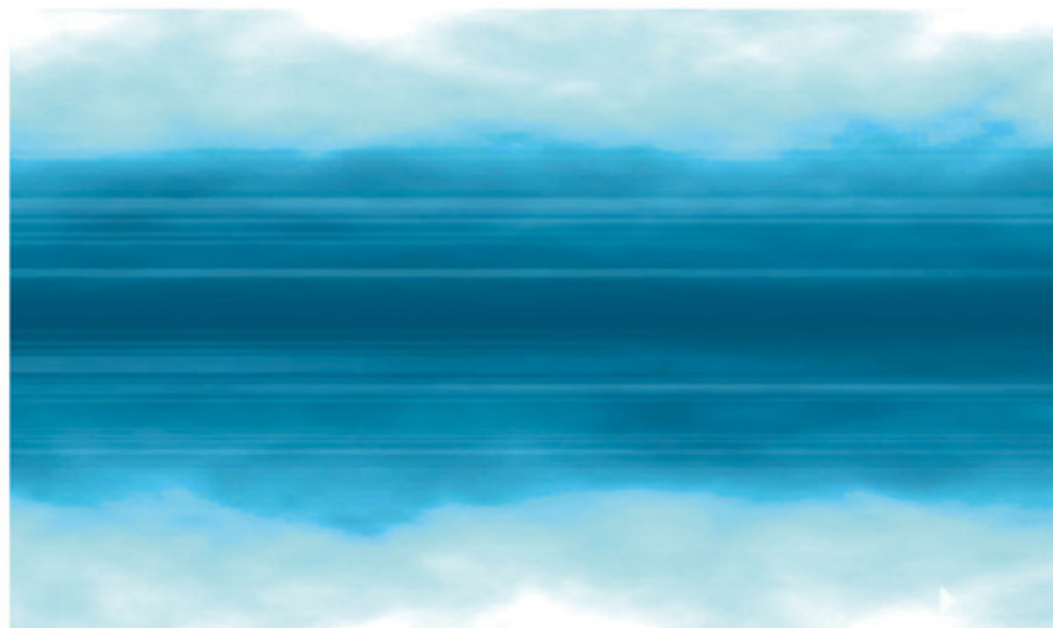
夕神 迅

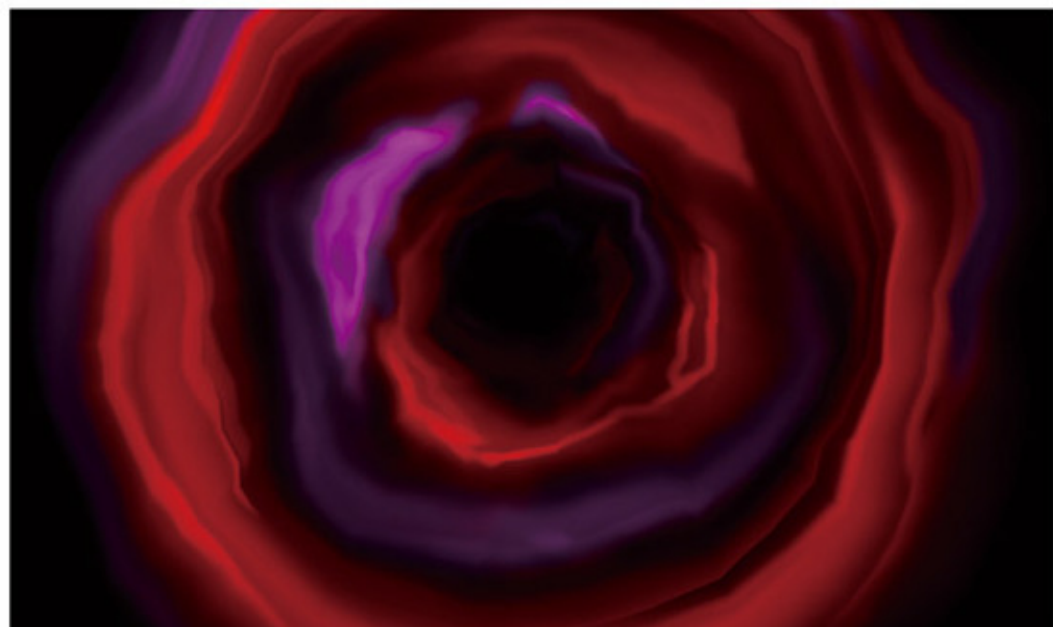
カンガエルート／みぬく

“カンガエルート”も、“ココロスコープ”と同じく初登場のシステム。成歩堂たちの思考過程を、プレイヤーもいっしょに体験できるようにと考えられたシステムだ。

成歩堂 龍一

希月 心音

王泥喜 法介

カンガエルート　背景

初期イメージ

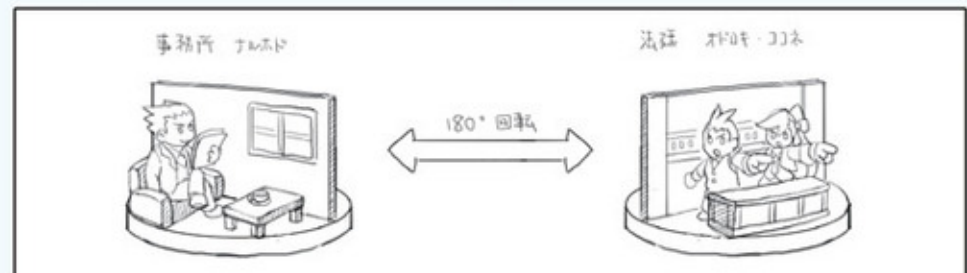
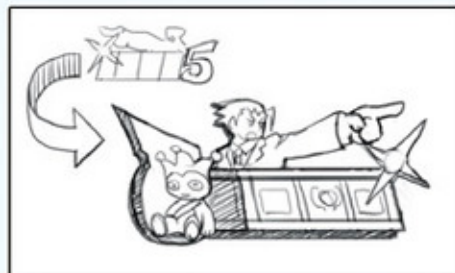
みぬく　背景

ホーム画面

本体のホーム画面で上画面に表示されるグラフィックは、回転するという特徴を活かし、事務所と法廷が交互に表示される。ソフトアイコンは、ナルホドのシルエットだ。

ホーム画面

ホーム画面オドロキココネ側

ソフトアイコン

初期イメージ

Animation & Others

アニメーション&その他

トータルでテレビアニメ1話分ほどの大ボリュームになったアニメーションシーンの絵コンテをピックアップして掲載。ミニイラスト、開発チームのメッセージ、インタビューもお届け。

オープニングアニメーション

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

各話挿入アニメーション

第1話①

第1話②

第2話①

第2話②

第3話①

第3話②

第4話①

第4話②

第5話①

第5話②

第5話③

特別編①

エンディングアニメーション

①

②

③

④

⑤

⑥

その他の画像

ここまでに掲載したもののほかにも、『逆転裁判5』のイラストは数多く存在する。設定イラストや、限定版用のイラスト、開発チーム内で楽しむために作られた画像などを、まとめて掲載。

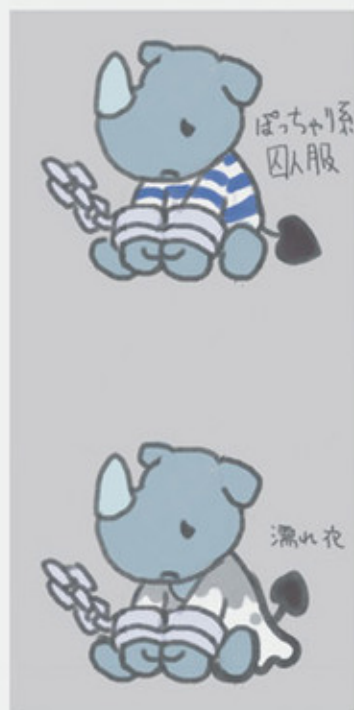
えんザイくんとねつゾウくん

『逆転裁判5』で初めて登場したキャラクター、“えんザイくん”と“ねつゾウくん”。デザインが正式に決定するまでに、じつに多くのイメージイラストが描かれている。そのバラエティーの豊富さは必見だ。

えんザイくん決定稿

ねつゾウくん決定稿

えんザイくんデザイン①

えんザイくんデザイン②

断罪くん

ねつゾウくんデザイン①

ねつゾウくんデザイン②

初期イメージ

ニンテンドー3DSのソフトということで、開発初期には、ジャイロセンサーに振動や方向を感知させて操作する方法も検討されたようだ。ダウンロードコンテンツの初期案には、タイホ君のコスチュームも!?

ジャイロセンサー左

ジャイロセンサー右

ジャイロセンサー振る

DLCコスチューム案 みんなタイホ君

キャンペーン用ドット絵

『逆転裁判5』の"WEB体験版"のキャンペーンに使用されたドット絵。メインキャラクター、ゲストキャラクター、そして被害者にいたるまで、かわいらしいドット絵で描かれている。よく見ると、係官の姿も……。

イーカプコン限定版ステッカー用 描き下ろしイラスト

カプコンの直営通販サイト“イーカプコン”で、本作の限定版が販売された。その中の『LIMITED EDITION』と『EXTENDED EDITION』に同梱されたデコステッカーに使用された、デフォルメキャラのイラストだ。

開発チーム　サイト用イラスト

開発チーム専用の掲示板にアップされたイラスト。ゲーム中のキャラクター設定を活かしつつ、うまく"いじる"センスのよさは、開発チームならではだ。ゲーム内で実際に見てみたくなるような架空のシーンも。

開発チーム内絵素材

開発チームの内部で使用された、遊び心満載のイラスト。もちろんゲーム内では使用されていないレアなイラストだ。グリーティングカードのイラストについては、235ページからのインタビューを参照してほしい。

チーム内グリーティングカード

バレンタインデー

ホワイトデー

開発者コメントギャラリー

『逆転裁判5』開発チームから寄せられたイラストコメント。スタッフの個性が感じられる描き下ろしイラストを堪能してほしい。

山﨑 剛氏 シナリオディレクター

弁護の安全運転を心がけましょう

青は、ハッタリでも進め
黄は、感情のままに進め
赤は、大声を出して進め

逆転信号機トリオを、
これからもどうぞよろしくお願いします。

シナリオディレクター 山﨑 剛

布施拓郎氏 アートディレクター

上田啓司氏 モデル

近藤安代氏 モデル

新谷さゆり氏 キャラクターアニメーション

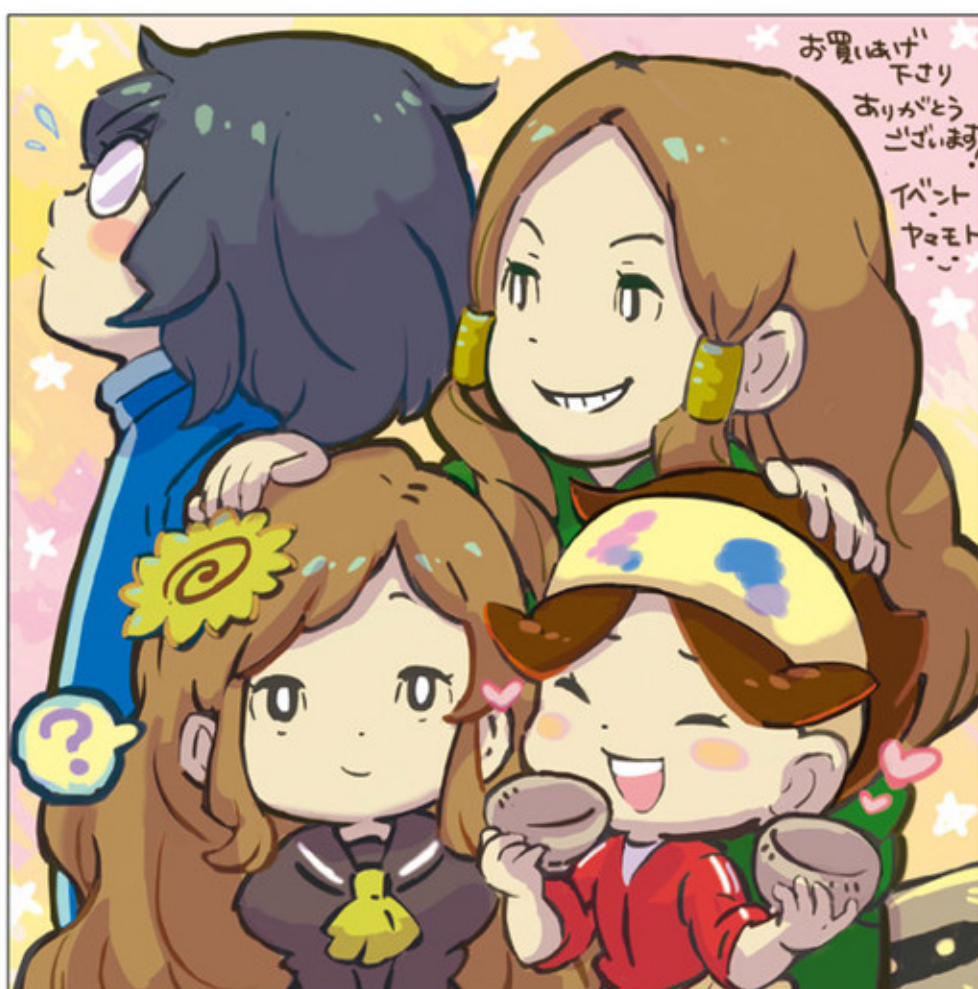
上水口真司氏 キャラクターアニメーション

上田健一 氏　イベントカット

石川貴範 氏　背景

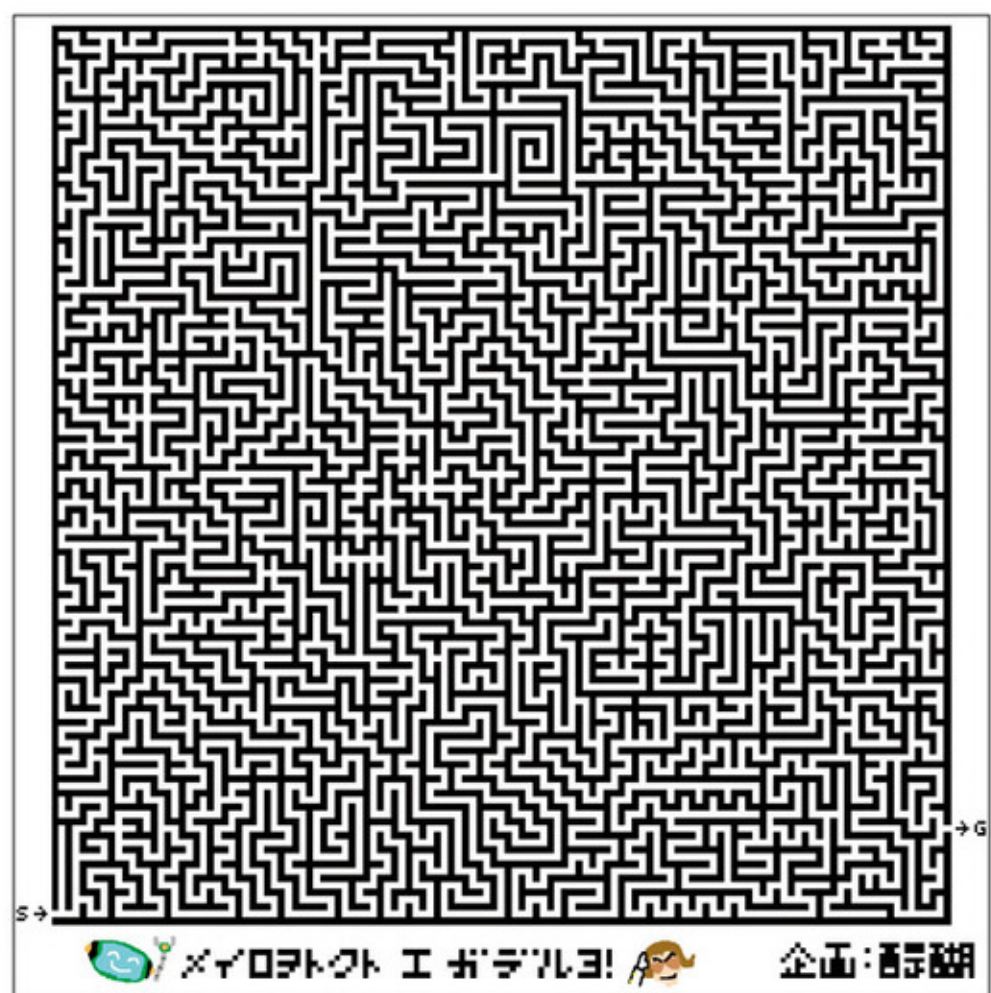
倉光美和 氏　UI

山本碧 氏　イベントカット

福田弘直 氏　シナリオ

小林美佳子 氏　UI

中村有希 氏
シナリオ

布施宏樹 氏
シナリオ

中田和寛 氏
企画

醍醐頼希 氏
企画

猪川夏希 氏
企画

宮本翼 氏
プログラマー

開発者インタビュー

最後に『逆転裁判5』開発スタッフの、ネタバレ満載インタビューをお届けしよう。山﨑氏はシナリオスタッフを、布施氏はアートスタッフを牽引し、一丸となって本作を作り上げた。

モーションへのこだわり

——まずは、おふたりのこれまでの経歴と、今回どのように『逆転裁判5』に携わられたかをお聞かせください。

山﨑　僕は2004年にカプコンに入社してから、『逆転裁判 蘇る逆転』と『逆転裁判4』でプランナーとしてシリーズに関わり、『逆転検事』と『逆転検事2』でディレクターを務めました。そして今回、『逆転裁判5』では、シナリオディレクターという立ち位置です。

布施　私はカプコンに2009年に入社しまして、そこから『ゴーストトリック』と、『逆転検事２』、『ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3』の制作に関わりました。『逆転裁判5』には、アートディレクターとして参加しています。

——おふたりの具体的なお仕事の内容は、どのようなものでしょうか。

山﨑　僕はシナリオ全般のディレクションをしました。メインシナリオの全体構成をしつつ、各話のプロット制作にも関わりました。もちろん、シナリオの執筆もしています。また、僕のほかにも何人かシナリオ担当がいるのですが、彼らから上がってきたシナリオの最終的なクオリティーチェックも行っています。

布施　私はキャラクターデザインとイラストを担当しつつ、グラフィック全般のディレクションをしました。今回はグラフィックが3Dになっていますので、3Dモデルはもちろんのこと、2Dの絵素材もチェックしています。

——ナンバリングタイトルでは初の3D化ということで、苦労なさったのではないでしょうか。

布施　3Dで制作することは最初から決まっていて、過去作品が持つ2Dの魅力を残しつつ3D化するというのがコンセプトだったんです。それが実現できなければ、2Dに戻すくらいの覚悟で開発を始めました。時間をかけて何度も検証を重ねていき、まるで2Dのように見える3Dを実現できたかなと思います。

山﨑　シリーズファンの皆様が持たれているイメージを崩さないというのが、第一に課せられた使命だったので、布施としてはかなりプレッシャーだったと思います（笑）。模索しているときはたいへんでしたが、3Dにしたことで、表現できることが増えました。カメラアングルを動かす演出ができるようになりましたし、2Dではできなかったキャラクターのアクションも可能になったので、ネタの幅が広がりましたね。

——キャラクターのモーションは、どのようにして作られたのですか。

山﨑　モーションは、僕と布施でいっしょにアイデアを出しながら作っていきました。シナリオ側から設定を提出して、制作をお願いすることもありましたし、キャラクターデザイン側から「こんなおもしろいものができたんだけど」と持ち込まれて、シナリオに加えることもありましたね。シナリオ側とキャラクターデザイン側で、いっしょに詰めていきました。『逆転裁判』シリーズの魅力のひとつである、犯人が追い詰められたときのリアクションも、3Dならではの演出ができたと思います。

布施　『逆転裁判』シリーズの場合、“デザイン＝モーション”なんです。キャラクターの動きに合わせてデザインを決めるほどモーションを大事にしています。この本に掲載されているデザインラフを見ていただけると分かると思いますが、私がひたすらモーションのアイデアを出しながらデザインしていくんです。

3Dならではの演出

——カメラアングルの演出はいかがでしたか。

山﨑　2Dだったころの『逆転裁判』シリーズのイメージを踏襲することが前提でしたので、基本の画面はあまり動かさず、従来どおりの弁護士席、検事席、証言台という固定の視点で進行するようにしました。でも、ここぞという見せ場では、カメラを動かそうと。

布施　そうですね。カメラを回したり、キャラクターをアップで映したりするのは、ここぞというときだけに絞り、バランスを取りました。3Dになったからといって、角度をめまぐるしく変えたりせず、無駄な演出で『逆転』らしさがなくならないように気をつけました。

山﨑　カメラ演出も、けっこうたいへんなんですよね。横から見たときに適正に見えるようにキャラクターのモデルを作ってあるので、カメラが別の角度に回り込むと、見えてはいけないものが表示されたり（笑）。いろいろと調整が必要でした。

布施　2Dのころからおなじみの、ウエストアップのイラストと同じ角度でいちばん見栄えがよくなるように、モデルを作成しました。アングルによっては、モデルのパーツ自体をほかのものに差し替えています。成歩堂龍一（ナルホド）をはじめとするメインの弁護士キャラクターは、顔のモデルを数パターン作成して、正面や斜めから見たときなど、場面ごとにいちばん合うものを使い分けています。

——2Dの雰囲気を再現するのは、並大抵の苦労ではなかったのですね。

布施　3Dならではの“動き”の魅力も活かしたかったので、2Dの見た目をそっくりそのまま再現したわけではありません。3Dで魅力的に見える見せかたがあれば、若干変えています。

山﨑　そうなんです。じつはアレンジしてい

山﨑　剛氏（やまざき たけし）
（文中は**山﨑**）［左］
『逆転裁判5』
シナリオディレクター

×

布施拓郎氏（ふせ たくろう）
（文中は**布施**）［右］
『逆転裁判5』
アートディレクター

る部分もあるんですよ。でも、あくまで2Dの印象は崩さないように心掛けつつ、パワーアップさせています。
布施　ユーザーさんがプレイしたときに、「前作までと違う」と思われないようにするのが、重要でした。
――動きと言えば、法廷を引いた視点で映している場面でも、よく見るとキャラクターが動いていますね。
山﨑　法廷の全景を映すアングルは、シナリオチームがアートチームに無理を言って、かなり細かいところまで実現してもらいました。
布施　じつは、あのシーンでは、引きのアングル専用のモデルを作成して使用しています。最終的には、キャラクターのパーツはかなり増えましたね。
――『逆転裁判』シリーズのイラストは、指を突きつけるときの指が少し大きめに描かれていたりと、デフォルメされていますが、そのような部分の調整もたいへんだったのでは？
布施　そこは本当に、スタッフががんばって実現してくれました。じつは、大きい指のパーツも用意してありまして、それに切り替えて表示しています。ですので、相当なパーツ数があるんですよ。デフォルメなど、2Dのころの"いいウソの表現"は、できるかぎり3Dになっても残そうと思いました。そのせいで、3Dにして手間が減る予定だったのに、実際は増えちゃいましたね(笑)。
山﨑　ナルホドたちメインキャラクターは、開発期間の最後まで細かい調整をくり返して、ギリギリのところまでクオリティーアップを図りました。
――どれくらいの期間が掛かったのですか？
布施　期間で言うと、まる2年になりますね。各話のゲストキャラクターは、証言台に立ったときの正面のアングルしか必要ないので、メインキャラクターよりは手間が少ないです。でも、メインキャラクターたちは、さまざまな角度で映し出されるので、多くのパターンが必要になります。なかでも時間がかかったのは、ナルホドと王泥喜法介(オドロキ)のふたりです。開発初期から作り始めて、最後まで調整していました。映像を最初に公開した"東京ゲームショウ2012"以降も、メインキャラクターにはかなり手を入れて、調整されたものが製品版に入っています。

東京ゲームショウが転機に

――3Dになったことに対しての、ユーザーさんからの反応はいかがでしたか？
山﨑　ユーザーさんは東京ゲームショウのときから、「あのナルホドくんが、ちゃんと3Dで再現されている」とリアクションしてくださったので、すごくうれしかったですね。東京ゲームショウの前までは、これが新しい『逆転裁判』の絵として受け入れられるか不安だったので、ホッとしました。
布施　東京ゲームショウで公開したときは、スタッフ一同ドキドキしていました。初めて皆さんの目に触れる機会だったので。ユーザーさんの反応もよく、それが励みになりました。
山﨑　東京ゲームショウではとくに、新キャラクターの希月心音(ココネ)が皆さんに受け入れられるかが、心配でしたね。
布施　それがとにかく怖くて、生きた心地がしなかったです(笑)。"成歩堂なんでも事務所"の中に新キャラクターを入れるというのは、かなりの勇気が必要なチャレンジでした。事務所の和を乱さずに、かつプレイしてくださった方に好きになってもらえるキャラクターを目指していました。
山﨑　あのときは、ココネが皆さんに受け入れてもらえたのがすごく大きくて、本当にうれしかったです。おかげさまで、完成に漕ぎつけられました。あの東京ゲームショウがある意味、転機というかポイントになったと思います。ユーザーの方の後押しがあったからこそ、完成させられたと考えてます。
――公開時は、ナルホドの復帰に対する反響も大きかったようですね。
山﨑　そうですね。『5』の開発当初から、ナルホドに帰ってきてもらうのは決まっていました。『4』の最後で、ナルホドが「弁護士に戻ろうかな」と言っていましたし、ナルホドが好きなユーザーさんもたくさんいて、皆が彼を求めているだろうと。僕もずっとシリーズのファンですし、『4』にも関わっているので、僕自身ももう一度ナルホドに弁護士席に立ってもらいたいと思っていました。
――ユーザーの皆さんと想いが一致したのですね。そのナルホドですが、ゲーム後半までは、一歩引いた立ち位置で通しているように見えましたが？
山﨑　そうですね。ちょっと大人になって、オドロキやココネという部下を持った所長という立ち位置で、ふたりにアドバイスをしたりして、いままでとは少し違います。『逆転裁判』、『2』、『3』のころのナルホドではなくて、あくまでも『4』を経た後のナルホドを、そういう形で見せたかったんです。
布施　『3』までのナルホドは、主人公でありプレイヤー自身でもあり、ユーザーさんは彼の視点で操作するわけですから、法廷以外ではナルホドの姿が見られなかったんですよね。でも『4』で主人公がオドロキになって初めて、第三者としてのナルホドが見られるようになりました。『5』では、『3』までのナルホドと同様に、プレイヤーとリンクするところも見せています。心の中で毒づいたりするところも残っていたり。ただ、探偵パートで第三者として出てくるときは、笑っていても心の中では何を考えているのかわからない感じで、人生の時間経過を感じさせるように作りました。
――時間の経過を表現する際に、デザイン面で難しかったところはありますか？
布施　『4』からは1年しか経っていないのですが、『3』の後でナルホドが弁護士を辞めてからの期間が長いんです。そのあいだに、彼の中には弁護士に戻るかどうかの葛藤があったのではないかと。その葛藤は、絶対に表現したいと思っていました。弁護士に戻ったからといって、単純に『3』のときの姿に戻すだけというのは、やりたくなかったんです。もともとの特徴はしっかり残しつつ、できるかぎり大人っぽい雰囲気で、年齢や経験に合った雰囲気を出せるように調整しました。
――オドロキの変わり果てた姿を初めて見たときは、文字通り驚きました！
布施　『4』のキャラクターたちは、『4』の事件が起きてからあまり時間が経っていないので、基本的にはデザインを含め、変化はないんです。でもユーザーさんに何かインパクトを与えたいということで、オドロキだけ唯一ガラッと変わる姿を作りました。衝撃的な包帯姿で、彼が何かしらの事件に巻き込まれたり、大きな出来事があったことを推測してほしかったので、あのデザインが生まれました。
山﨑　社内でも、「どうした!?　オドロキくん」と言われていましたからね。作った側としては、しめしめといったところですが(笑)。オドロキは、当初からシナリオ全体のキーパーソンにしたいと考えていました。そこで、彼の親友が亡くなり、事件の真相をみずから究明するために、事務所を離れるという展開にしてみました。ナルホド対オドロキという対立の構図も実現したかったですし。
布施　包帯姿は、あえて敵っぽくも見えるよう、表情も含めてデザインしました。『4』のオドロキとは少しニュアンスを変えています。そ

うそう、オドロキと言えば、かなり初期に悪徳弁護士の案が……。

山﨑　ありましたね（笑）。開発のかなり初期に、オドロキをダークな世界に引きずり込む女性弁護士のキャラクターを作りました。

布施　法の暗黒時代を象徴するキャラクターとして、検事側には夕神迅（ユガミ）がいて、弁護士側にも悪い弁護士がいると。どこもかしこも敵だらけという状態です。

山﨑　最終的には悪徳弁護士を登場させる案はなくなったのですが、ユガミの姉である夕神かぐや（カグヤ）が、その悪徳弁護士のポジションに近い立ち位置ですかね。少年ぽいオドロキくんを、お姉さんが誘惑するような感じは、形を変えて残っているかな。

——その悪徳弁護士も、デザインはされていたのですか？

布施　ラフが1～2点あったのですが、シナリオに組み込まれる前に分解され、要素の一部がカグヤに引き継がれています。

初のアニメパート

——アニメパートについてお聞かせください。

山﨑　アニメパートは、全部で20分くらい、すべて合わせると、テレビアニメの1話分くらいのボリュームになりました。アニメで見せたいシーンをこちらで選んで、アニメ制作会社さんに作っていただき、それを布施が確認していました。

布施　『逆転裁判』は、いままでアニメがなかったシリーズなので、違和感が生まれないように気を遣いました。

——キャラクターにボイスがつくのも、ナンバリングタイトルでは初ですね。

山﨑　そうですね。以前から「異議あり！」などのボイスはありましたが、ちゃんとした会話にボイスがつくのは初めてです。これまで、「異議あり！」は制作スタッフの声でしたが、今回はアニメパートを声優さんにお願いしたので、併せてゲーム中のボイスも収録しました。

——恒例の社内オーディションは、なくなったわけですね（笑）。

山﨑　もうないです（笑）。今回は声優さんが演技してくださったので、ゲーム中のボイスもアニメパートも、クオリティーが高いものになったと思います。ナルホドやオドロキの声は、いままでプロモーションビデオなどで演じていただいた方に、引き続きお願いしています。僕はボイスの収録にも立ち会ったのですが、『5』でまたナルホドやオドロキを演じられると喜んでくださいました。

背景に込められた愛

——背景もすばらしい出来だと思いました。

布施　キャラクターと同様に、背景も2Dのころと同じ印象に見えるように調整しました。

山﨑　背景の担当者がすごくこだわりがあって、あちこち地味に動いているんですよ。とくに第2話の妖怪横町などは見応えがあります。それこそネタの宝庫のような場所だったので、いろんなものが入っていますよ。特別編のトンネル水槽もすごく力が入っていて。

布施　トンネル水槽は、立体視にすごくマッチしたビジュアルだと思います。本当に細かいところまで、スタッフの愛が詰まっています。

——成歩堂なんでも事務所にも、細かいネタが散りばめられていますね。

山﨑　ソファの上に、オドロキの赤いジャケットを追加しました。あと、『4』のときにナルホドが被っていた帽子は、みぬきが編んでくれたものなので、ナルホドが大切に飾っています。もうちょっと、ちゃんと飾れとは思いますが（笑）。

布施　ほかに場所がなかったんです（笑）。置き場所に相当悩んだのですが、最終的にあんな場所に……。

個性的だと感じました。

山﨑　いままでの『逆転裁判』シリーズにはいなかったようなキャラクター、宇和佐集芽(アツメ)もいますしね。

布施　アツメは、顔を見せるかどうかで、すごく悩んだキャラクターです。最初は、一切見せないつもりだったんですよ。彼女の顔は、プレイしてくださった方に好きなように考えてもらおうと。でも、見られないと肩すかしを食らったように思われる可能性もあるので、一瞬だけ見られるようにしました。

山﨑　ダンボールの下に、さらにダンボールを被っているという案もありましたね(笑)。

——それはそれで見てみたいですね(笑)。では、続いて第4話と第5話についてお聞かせください。

山﨑　オドロキが“成歩堂なんでも事務所”を離れるというのがいちばん大きなポイントです。最初はオドロキの視点で始まって、彼の親友である葵大地(アオイ)との話が描かれます。第5話では、ロボットならではのトリックも使っていますので、ロボットは重要なファクターです。ロボットだからできることに加え、ロボットならではのモーションも注目してほしいポイントですね。

布施　そう言えば、シナリオの初期段階では、カグヤがアオイのお姉さんだったことも……。

山﨑　そんなこともありましたね(笑)。最終的にその案はなくなって、カグヤはユガミのお姉さんになりましたが。

——それは意外ですね！

山﨑　第4話と第5話は、オドロキを中心にした話と、ココネとユガミを中心にした話のふたつを想定していたのですが、最終的にココネとユガミの話に重点を置いて、オドロキとアオイの話は少し抑える形でバランスを取ることにしました。そして第5話には、御剣怜侍(ミツルギ)がついに登場します。

布施　ミツルギとナルホドの対決が久々に見られるというのが、『逆転裁判5』の見せどころのひとつですね。

山﨑　崩壊した法廷で、ふたりが対決するというシチュエーションもやってみたかったんです。後半になると、オドロキも登場して、ナルホド対オドロキという形になります。これもやりたかったことのひとつなんですよ。また、ラスボスの正体も、ひとつのサプライズとして用意しました。

各話の見どころ

——各話の裏話や見どころをお教えください。まずは第1話ですが。

布施　第1話の法廷爆破シーンは、アニメならではの派手さで、見ごたえがあると思います。ココネのトラウマが描かれるシーンも重要ですね。

山﨑　ナルホドがココネを助けにくるところも、かっこいいシーンだと思います。それと、後半に被害者が殺害されたのは、爆発より前だったとわかるところや、最後に馬等島晋吾(バラシマ)が爆弾騒ぎを起こしたり、オドロキが倒れているのを見つけるところも、見てほしいシーンです。

布施　開発初期には、オドロキがあそこで殴られて死んだと思わせる案もありました。実際は死んでいないのですが、ユーザーさんが本当に死んだと思い込むくらいの描写にする予定だったんです。そして、最後に復活を果たすと。

山﨑　ちょっとやりすぎだということで、ボツになりましたが(笑)。

——そんな設定があったのですね。第2話はいかがですか。

布施　第1話はチュートリアルも兼ねていますが、第2話はユーザーさんを一気に引き込む重要な役割を持っています。ゲームを最後まで遊んでいただくための入口として、第2話を重要視していました。デザインとしては、九尾村やそこに住むキャラクターたちを、明治や大正あたりの和テイストで統一しています。また、屋敷が舞台ということで、ミステリーもののような雰囲気を出してみました。

山﨑　“妖怪による殺人”という不可解な事件で、ユーザーさんを引き込めたのではないかと思います。自称“妖怪”の天馬出右衛門(テンマ)もいいキャラですね。

布施　娘のために必死で妖怪を演じる、涙ぐましい姿が……。

山﨑　本人もだんだんそれが楽しくなってきたりね(笑)。初期のシナリオでは、妖怪になる予定はなかったのですが、おもしろそうなのでやらせてみたら、それに併せてシナリオ自体も急激に変化しました。

布施　グレート九尾は、『逆転』シリーズのヒーローにふさわしいキャラクターとして作りました。ちょっと昔のアニメヒーローやプロレスラーをイメージしています。

山﨑　あとは美葉院秀一(ビヨウイン)ですね。犯人としてすごくいいキャラクターになったと思います。

布施　倒したくなるキャラクターとして、しっかり立ってくれたのでは。

——では、第3話の逆転学園ですが。

山﨑　第3話は、友情のお話です。これも二転三転しましたね。森澄しのぶ(シノブ)は最初、第3話には登場しない予定で、彼女のポジションには、まったく違うキャラクターを想定していました。最終的に、シノブは第5話にも出ることになり、けっこう出世したキャラクターです。静矢零(レイ)のアホすぎる感じも、とてもいい感じだと思います(笑)。一路真二(イチロ先生)も、犯人だと判明してからの豹変っぷりにはインパクトがありますし、黒板を使う演出を盛り込んだときは、スタッフも盛り上がりましたね。

——なるほど。第3話はキャラクターがとくに

開発時の思い出

——開発中の印象深い出来事はありますか？

山﨑　そういえば今回、僕がカンヅメになりませんでした！

布施　それは、自信満々に言うことじゃない

ですよ(笑)。

――カンヅメにならなかったということは、制作は順調に進んだのですね。

山﨑　順調ではないです(笑)。ずっとギリギリでした。

布施　そう言えば、追い込みに入って忙しくなると、お菓子を置いてある“お菓子コーナー”の甘いものの減りが速かったですね(笑)。

山﨑　あの速さは尋常じゃなかったです。

布施　バレンタインデーに、『逆転裁判5』のイラスト入りのチョコレートを、女性スタッフたちが内緒で企画してくれたこともありました(※イラストはP231に掲載)。絵を描ける人がメインで描いて、それを男性陣に配ってくれたんですよ。男性陣もホワイトデーに、絵を描ける人と描けない人がいっしょになって、お返しをしました。

山﨑　あれは楽しかったですね。忙しい中、たいへんだったと思いますが(笑)。

――それは素敵ですね。ちなみに、開発チームの中で人気があるキャラクターは誰でしょうか?

山﨑　銭洸熊兵衛(クマベエ)が人気です。開発チームの専用ホームページがあるのですが、そこに画像掲示板があって、好きな画像をアップできるようになっています(※イラストはP228〜P229に掲載)。チームの人たちを笑わせようと、いろいろな画像がアップされるのですが、クマベエ率が高いですね。

布施　一部のクマベエファンが、何度もアップしているという説もありますが(笑)。ビヨウインや厚井知潮(チシオ)も、いじりやすいキャラクターとして人気でした。

――では、手がかかったキャラクターは?

布施　ユガミはモーションのパターンが多く、たいへんでした。手錠がちぎれたり、鷹のギンがいたりいなかったり、羽根をくわえていたりいなかったり……。とにかく種類が多くて、本当にたいへんな作業になりました。

山﨑　バラシマも、最初に作ったキャラクターだったので苦労しました。キャラクターを3Dで表現する実験台でもあったので。開発も後半になると、わりとテンポよくキャラクターを作っていけたと思います。布施も、だんだん『逆転裁判』のキャラクターデザインのコツをつかんできて、モデルやモーションを作る担当者もやりかたが決まってから次第に慣れてきて。とくに第3話以降は、テンポよく進みました。

布施　それでも、凝ったギミックがあるキャラクターは時間がかかりましたよ。イチロ先生は変身して、モデルがふたり分必要になりますから(笑)。変身するキャラクターのアイデア自体はすんなり出たので、ネタとして固まるのはそれほど時間はかからなかったんです。でも、モデルやモーションを作る担当者にしてみれば、物量的にたいへんだったと思います。

山﨑　そういう意味では、特別編に登場する荒船エル(エール)もたいへんでしたね。彼女はもはやヒトではないので……。

布施　エールはモニター越しに映すなど特殊な演出もしていたので、それを含めると時間がかかりました。

山﨑　クマベエは、始終どこかが動いている動作で、落ち着きのなさを表現したのですが、どうしても機械的な動きに見えてしまって。あちこち見ている視線の動きを自然に見せるとか、ポケットに手をつっこんでいる動きのランダム感を出すために、何度も調整しました。作っている最中に、「コイツそんな重要なキャラクターだっけ?」と思いましたが、でも、おもしろいからよし、ということにして(笑)。

布施　オーバーにならない動きは、難しいんです。細かい動きをつけると、いかにも3Dっぽくなって、人形や機械のように見える。調整には、かなりの時間をかけました。

――ココネは、ヒロインらしからぬ表情も見せますね。

山﨑　あれは、おもしろいですよね。モーション担当者は“崩す”のが好きな人で、「ヒロインとしてこれはいいのか?」というギリギリのところを攻めてくるんです。僕もチェックしたときに、「もうちょっとかわいくできませんか?」と言ったこともあります(笑)。最終的には、よい落としどころに収まったと思います。

布施　でも、ダメージを受けたときの顔は、ほぼ初期のままですね。いちばんインパクトがありましたし、好感を持ちやすいキャラクターにするためにも、豪快なモーションのままでいきました。

読者へのメッセージ

――今回のインタビューで、興味深いお話がたくさん聞けました。では最後に、この本を読んでくださっている読者の方へのメッセージをお願いします。

布施　今回は、特別編も含めると、キャラクターがたくさん登場します。おなじみのキャラクターも、新キャラクターも、脇役がいないくらい、ひとりひとり丁寧に作りました。ひとつのモーションしかり、セリフしかり。注目していただけると、細かいネタがあらゆるところに入っていますので、ぜひじっくり見ていただければと思います。

山﨑　キャラクターの設定、デザイン、そしてモーションの細かいところに至るまで、シナリオ側とデザイナーだけに限らず、チーム全体でアイデアを出し合って作りました。『逆転裁判』らしい、ほかのタイトルでは出ないようなインパクトやキャラクター性のある人物たちが揃っていると思います。そのキャラクターたちのおもしろさも楽しんでほしいです。『5』のお話自体はゲーム内で完結していますが、楽しんでくださった皆さんの心の中にキャラクターたちが残って、さらに想像が広がるとうれしいです。

逆転裁判5 公式ビジュアルブック

2013年　9月18日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　坂本武郎
編集長　林　克彦
デスク　千葉久子
業務部　森村利佐

印刷　大日本印刷株式会社

発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発売元　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

編集・構成・執筆　島本愛子
本間春香
装丁・デザイン監修　稲葉和恵
デザイン協力　株式会社アイダックデザイン

監修・協力　株式会社カプコン

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化）等並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）エンターブレインのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00 ～ 17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

ニンテンドー 3DSのロゴ・ニンテンドー 3DSは任天堂の商標です。

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.
©2013 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-729189-8
Printed in JAPAN

◆電子版スタッフ◆

編集
島本愛子（週刊ファミ通編集部）
勝木理夫（ファミ通電子出版推進部）

電子化オペレート
稲葉和恵（デザイン制作部）
中里有吾（ファミ通電子出版推進部）

協力
浅見成志（電子出版推進部）
井上亜美（電子出版推進部）
小幡直美（電子出版推進部）
庄野　杏（電子出版推進部）

発行人・編集人／浜村弘一
副編集人／坂本武郎
編集長／相沢浩仁

発行所
株式会社エンターブレイン
http://www.enterbrain.co.jp/

本電子書籍の内容についてのお問い合わせ
エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570－060－555
（受付時間は土日祝日を除く12:00 ～ 17:00）
※ファイルシステムやアプリケーションの動作等、本書の内容以外についてのご質問は、購入された電子書店にお問い合わせください。

電子書籍の無断複製等、並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。

PUBLISHED BY ENTERBRAIN, INC.